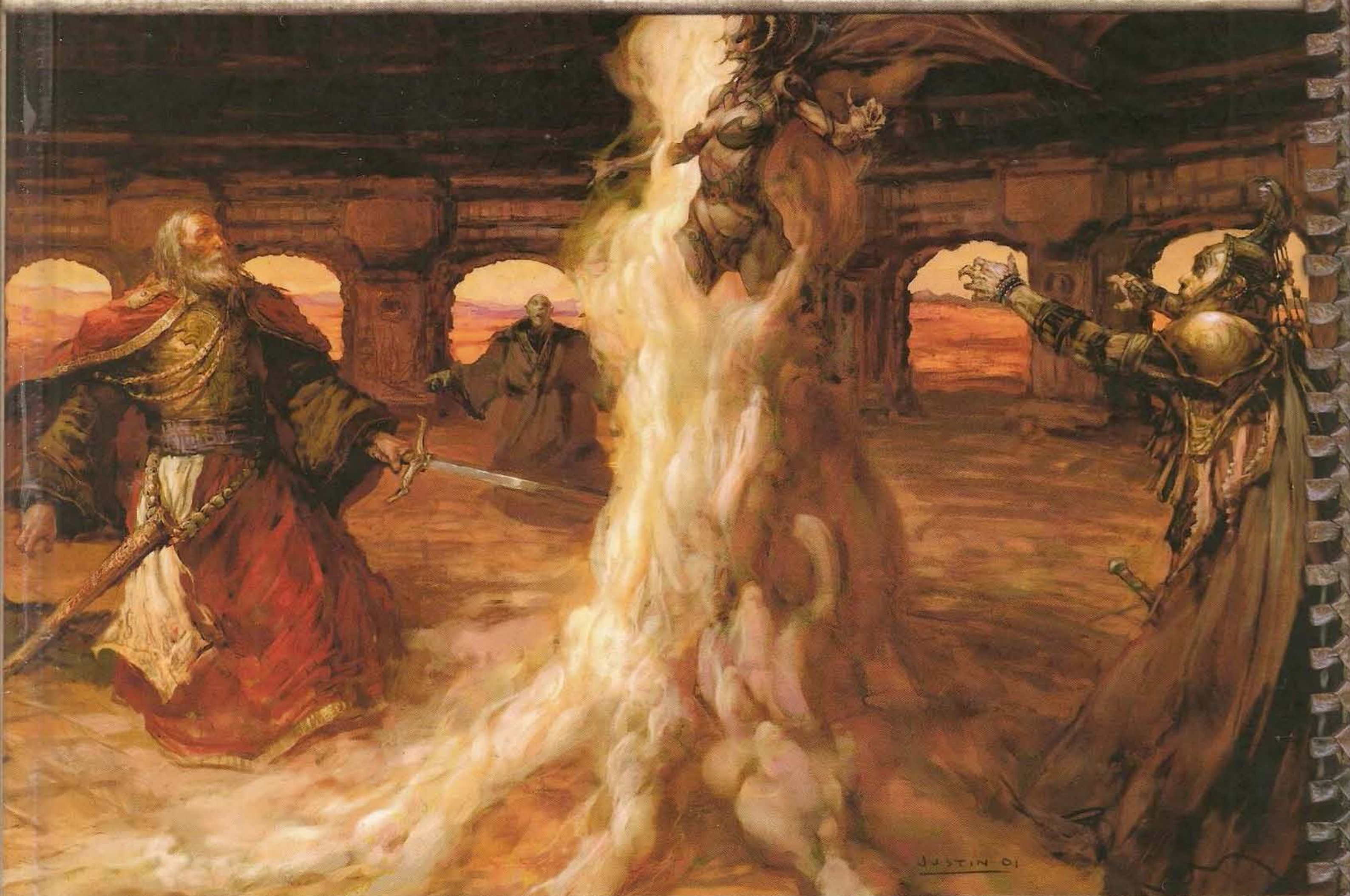
Forgotten Realms

Magia de Faerûn



Sean K. Reynolds, Duane Maxwell e Angel Leigh McCoy

DUNGEONS & DRAGONS® SUPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

OS REINOS ESQUECIDOS

MAGIA DE FAERÛN

CRÉDITOS

DESIGN
Sean K. Reynolds, Duane Maxwell e Angel Leigh McCoy

DESIGN ADICIONAL
Richard Baker, Jason Carl, Jennifer Clarke Wilkes, Monte Cook, Bruce Cordell, Ed Greewood, Skip Willians e James Wyatt

DESENVOLVIMENTO E EDIÇÃO
Mike Selinker

DIRETOR DE CRIAÇÃO
Richard Baker

ARTISTA DA CAPA
Justin Sweet

ARTISTAS INTERNOS
Carlo Arellano, Ted Beargeon, Carl Critchlow, Michael Dubisch e Brian Snoddy

CARTÓGRAFO
Dennis Kauth

TIPÓGRAFO
Angelika Lokotz

DESIGN GRÁFICO
Robert Campbell e Dee Barnett

DIRETOR DE ARTE
Robert Raper

GERENTE EXECUTIVO
Anthony Valterra

GERENTE DE DESIGN
Justin Ziran

GERENTE DE PRODUÇÃO
Chas DeLong

JOGADORES DA FASE DE TESTES
Richard Baker, Jason Carl, Michele Carter, Mike Donais, Daniel Kaufman, Tom Kristensen, Duane Maxwell, Sean K. Reynolds, Mike Selinker, James Wyatt

RECURSOS
Fontes para este trabalho incluem os seguintes: Defensores da Fé de Rich Redman e James Wyatt; Return to the Temple of Elemental Evil por Monte Cook; e Linhagens e Tomos por Bruce Cordell e Skip Williams.

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons criadas por Gary Gigax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL
D&D - Forgotten Realms Magia de Faerûn

COORDENAÇÃO EDITORIAL
Devir Livraria

TRADUÇÃO
Leandro Lima Rodrigues

REVISÃO
Amauri Alves da Silva, Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Tino Chagas

ISBN: 85-7532-076-9
PUBLICADO EM OUTUBRO/2003

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Reynolds, Sean K
Dungeons & Dragons Suplemento : Os Reinos Esquecidos : Magia de Faerûn / Sean K. Reynolds, Duane Maxvell, Angel Leigh McCoy ; Tradução: Leandro Lima Rodrigues \ Revisão Douglas Ricardo Guimarães e Deborah M. Fink - São Paulo : Devir, 2003.
Vários Ilustradores.
Título Original : Dungeons & Dragons Forgottens Realms : Magic of Faerûn.
1. Jogos de Aventura 2. Jogso de Fantasia I. Reynolds, Sean L. II. Maxvell, Duane. III McCoy Angel Leigh IV. Título
03-5034 Cdd-793-.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games": Recreação	793.9

AGRADECIMENTOS:
D – O ovo ou a galinha!
&D3 – De fevereiro eu não passo!
Altino – FR com SA mais HQ não dá certo!

DEVIR LIVRARIA LTDA.



Brasil
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

Portugal
Pólo Industrial
Brejos dos Carreteiros
Armazém 4, Esvritório 2,
Olhos de Água
2950-554 – Palmela
Fone: 212 – 139 440
Fax: 212 – 139 449
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Espanha
Rambla Catalunya, 117
Principal 2ª
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail: spain@devir.net
Site: ww.devir.pt/spain/

Sumário

Introdução

Magia. Sim, eu sei que pensa saber o que ela é ou como funciona. Mas você não sabe. Você é um tolo ignorante, assim como todos os outros.

Você acha que a magia é uma ferramenta, como um martelo; algo que manipula quando precisa, carrega consigo durante algum tempo e coloca no lugar quando não precisa mais. Mas não é bem assim. A magia é algo vivo, faz parte da Senhora dos Mistérios, uma divindade que você só venera da boca para fora. Você não pode simplesmente usá-la quando necessita, extrair todo o seu poder e descartá-la quando tiver terminado. Esse tipo de atitude sempre se voltará contra você. Existe uma razão para a maioria dos magos antigos ser obcecada ou insana: Mystra os puniu por sua falta de respeito.

Não meu caro, você deve estudá-la, aprender como ela funciona, descobrir seus fundamentos e compreender o motivo de suas ações. Diferente de uma ferramenta, existe a mentalidade e a consciência de uma mulher por trás da magia; uma mulher que há doze anos era uma pessoa normal, que poderia ser encontrada nas ruas por acaso. Eu fiz isso uma vez, lá na Cidade, embora não tivesse idéia do que ela se tornaria.

Portanto, eu lhe digo que *sim*, a magia tem uma consciência. Mystra sabe quando seu feitiço é bom ou mau e o que você pretende com ele. Talvez a deusa não o aprove; quando isso acontecer, você logo perceberá, pois ela é capaz de restringir sua habilidade de usar a magia e não liberá-la até que o considere digno novamente. É claro que existem outras divindades da Magia: Azuth, Savras, o deus-lich Velsharoon, a misteriosa Shar e as divindades da magia dos reinos distantes e das diversas raças. Cada uma delas também exerce um certo controle sobre a Arte.

Tenho certeza que você se considera mais esperto que os demais. Porém, a adaga de Shar que você carrega — e entorpece sua mente dia após dia — é um legado da irmã obscura da magia de Mystra, e sua mácula pode ser detectada, embora seja difícil. E você não imagina a razão. Suponho que a considere amaldiçoada, mas seus poderes valem o preço que cobram. No entanto, há muita coisa sobre ela que você desconhece e não precisa se sentir mal por isso. Eu já vi e falei com magos pelo mundo todo, que nunca se preocuparam em entender as forças que manipulavam todos os dias. Conheci muitos evocadores de Thay como você, andarilhos divinos de Beshaba, dançarinos místicos nômades e aqueles que se consideram integrantes de meus antigos aliados, os Harpistas. Conheci alquimistas de Halruaa, feiticeiros de Aglarond e até mesmo os raros condutores do fogo primordial. Todos esses arcanos poderiam realizar proezas maiores se estudassem os métodos da magia e não apenas suas utilidades. Centenas de novos feitiços seriam criados, assim como vários itens mágicos, todos inspirados por um conhecimento mais profundo da Arte. Mas você está ocupado demais aprimorando sua *bola de fogo*, recebendo as admoestações comuns a seus mestres Magos Vermelhos e planejando o dia em que invadiria meu lar.

Se ao menos tivesse aprendido tudo isso anos atrás, meu pequeno ladrão de magias de Thay, você não estaria nessa situação, imobilizado completamente por meu feitiço. Você poderia saber como evitar um *engenho de magia*, como diferenciar uma *kiira* de uma gema comum, convencer um espectador ou até mesmo perceber qualquer uma das armadilhas e proteções que coloquei por toda a Torre do Cajado Negro.

E eu não teria de matá-lo por sua estupidez.

— por Khelben "Cajado Negro" Arunsun

Como Entender a Magia

Embora uma parcela considerável das criaturas de Toril seja capaz de utilizar a magia, poucos realmente se preocupam em entender sua origem, sua função e seu funcionamento. Apresentamos a seguir um panorama geral da história da magia e informações básicas que qualquer conjurador legítimo deveria conhecer.

O Início

Os clérigos de Chauntea, Selûne e Shar nos contaram a seguinte lenda:

Lorde Ao criou o universo que hoje abriga o mundo de Toril. Após sua criação, houve um período de vácuo atemporal, um reino obscuro de sombras que existiu antes da atual concepção de luz e trevas. Então, essa essência sombria se fundiu para gerar duas divindades magníficas e totalmente opostas, uma de luz e outra de trevas. Essas divindades gêmeas criaram o firmamento e Chauntea, a personificação do mundo de Toril. O planeta era iluminado pelo brilho radiante da deusa Selûne e envolto em escuridão pelo abraço reconfortante da deusa Shar, mas ainda não existia calor nesse lugar.

Chauntea implorou por calor, para que pudesse conceber vida e criaturas viventes sobre sua forma, e isso fez com que surgissem divergências entre as duas divindades. Ambas lutaram e dessa batalha cósmica surgiram as divindades da guerra, das doenças, do assassinato, da morte e muitas outras.

Selûne alcançou um plano de fogo além do universo e usou a chama pura para inflamar um dos corpos celestes para que assim Chauntea fosse aquecida. Com isso, Shar se enfureceu e começou a extinguir toda a luz e calor do universo. Desesperada e muito enfraquecida, Selûne arrancou a essência divina da magia do seu próprio corpo e a arremessou contra sua irmã, fragmentando a composição de Shar e levando consigo a energia da sua irmã sombria. Essa energia formou Mystryl, a deusa da magia. Composta pela magia da luz e das trevas, mas favorecendo sua mãe primária — a luz — Mystryl equilibrou a batalha o suficiente para estabelecer uma trégua instável entre as irmãs.

Então Shar, que conservou seu poder, enfrentou uma solidão amarga nas trevas e planejou sua vingança. Selûne continuava sua trajetória com a luz e retirava sua força de seus filhos e filhas aliados e até mesmo das divindades intrusas de outros planos. A batalha delas continua até os dias de hoje.

Mystryl, Mystra e Midnight

O nascimento do ser outrora chamado Mystryl fez mais do que simplesmente equilibrar a guerra entre as irmãs da luz e das trevas. Sua própria existência alterou a realidade do universo ao criar a Trama, o condutor que permite o uso da magia pelas criaturas de Toril. A partir daquele momento, a magia não estava mais restrita às divindades e qualquer criatura com talento ou treinamento adequados era capaz de extrair o poder arcano usando a Trama. Quando as criaturas inteligentes surgiram em Toril, algumas delas descobriram como manipular a Trama, enquanto os curandeiros e clérigos extraíam sua magia diretamente de seus deuses. O reconhecimento do presente de Mystryl originou sua adoração, lhe conferindo poder e tornando-a uma das divindades mais poderosas do panteão.



Karsus destruindo Mystryl

O Instante Sem Magia

Embora o dever de Mystryl fosse cuidar da Trama e repará-la, a própria divindade representava muito mais do que isso, pois era a personificação da Trama. Esta se retraía e fluía segundo o humor, as ações e a energia da deusa. Se algo danificasse essa estrutura, também afetaria Mystryl e vice-versa. Os laços com ela eram tão fortes que somente a divindade a compreendia e a protegia completamente. Quando Karsus, um arcano poderoso da civilização humana chamada Netheril, tentou roubar seu poder para se tornar uma divindade, percebeu que não tinha capacidade para fazê-lo e a magia começou a se desfazer em toda Faerûn. Mystryl estava seriamente ferida e escolheu se sacrificar para salvar a Trama. Sua morte fez com que a magia deixasse de funcionar no universo, matando instantaneamente o arrogante Karsus. Logo depois, Mystryl renasceu como Mystra, que teve condições de reparar a Trama para impedir que magias tão poderosas continuassem a existir.

O Tempo das Perturbações

A nova divindade conservou os mesmos vínculos com a Trama da sua predecessora. Isso foi comprovado no Ano das Sombras (1358 CV) quando ela foi assassinada durante uma batalha com Helm e outros seres poderosos ao norte de Arabel. No momento em que sua essência se fundiu com a terra, a magia tornou-se incontrolável em algumas áreas e deixou totalmente de existir em outras. Quando a maga mortal Midnight tomou para si o legado da antiga Mystra e ascendeu à divindade, a magia retornou ao normal como um todo, embora alguns lugares ainda apresentem rompantes caóticos e outros fervam com a tranqüilidade gélida das zonas de magia morta. Ainda que muitas partes da Trama tenham sido reparadas, várias ainda permanecem como um aviso aos mortais — ou aos deuses — que tentarem ferir a Trama ou Mystra.

Filosofia e Seguidores

Como deusa da magia, a filosofia de Midnight está concentrada no uso adequado e no propósito da magia, um pouco diferente da intenção central de Mystra, que era estabelecer o equilíbrio entre todas as forças mágicas de Toril. Mesmo com essas diferenças, Midnight deseja honrar sua predecessora e seus antigos adoradores. Dessa forma, ela adotou o nome Mystra e continua a oferecer magias divinas aos seguidores da deusa Leal e Neutra, embora seja possível distinguir um comprometimento com o bem em algumas de suas atitudes, como a sugestão para que Azuth alterasse o método de seleção do Magistrado e encorajasse ativamente seus clérigos e magos a promoverem o aprendizado e a utilização da magia.

Os conjuradores arcanos de todos os tipos veneram Mystra, sejam bardos, feiticeiros ou magos. Ela não discrimina nenhum tipo de conjurador e possui a maior diversidade de seguidores.

Azuth, o primeiro Magistrado

Azuth foi um mago mortal poderoso cuja aptidão com a magia e conhecimentos arcanos chamou a atenção da primeira Mystra; após realizar várias missões para comprovar seu valor, ela o nomeou o Magistrado — o campeão da magia — a primeira pessoa a deter tal título divino. Como Magistrado, Azuth ensinou a prática da magia a mui-

tos indivíduos, sendo responsável pela criação de muitos protótipos de itens mágicos poderosos. Dizem que Azuth estudou com os magos de Mulhorand, explorou as ruínas das cidades de Netheril, negociou feitiços com magos de Halruaa, conheceu a alta magia élfica dos Altos Magos de Cormanthyr e estudou a magia dos gênios do reino distante de Zakhara.

A Batalha com Savras

Em algum momento nos primeiros séculos do calendário do Cômputo dos Vales, Azuth entrou em conflito com um deus menor da Adivinhação chamado Savras, Que Tudo Vê. Os dois eram poderosos conjuradores arcanos (Savras havia sido um mago de Halruaa), portanto Mystra favorecia a ambos. O mortal quase divino e o deus menor iniciaram uma batalha que durou muitos anos, através do uso de agentes, armadilhas mágicas e batalhas pessoais de magia.

Azuth conseguiu derrotar o jovem deus e o aprisionou em um cajado mágico. Com a vitória e a fama obtida com essas façanhas, Azuth ascendeu à divindade pouco depois e jurou lealdade eterna a Mystra. A partir desse dia, seu poder se intensificou e ele atuou como confidente e aliado da Senhora dos Mistérios. Mesmo abalado com a morte da Mystra original, ele aceitou Midnight como a nova divindade da magia e trabalha arduamente para ajudá-la a compreender seus deveres.

As responsabilidades de Azuth incluem o auxílio aos magos, a seleção e a instrução do Magistrado e a liderança das divindades menores da magia. Savras, libertado do cajado, serve a Mystra por meio de Azuth e os dois estão caminhando em direção a um trabalho amistoso. Velsharoon, a divindade dos mortos-vivos, também responde a Azuth, embora com relutância.

Filosofia e Seguidores

Diferente de sua superiora, Azuth não é uma divindade da magia, mas dos feitiços e dos conjuradores arcanos. Como o Patrono dos Magos, ele pessoalmente prefere os magos aos feiticeiros, e sua filosofia é mais bem aplicada à vida de estudos de um mago do que às práticas inconstantes de um feiticeiro. Contrariando Mystra, ele não é Bom ou Mau e consegue apreciar a criação de um feitiço, não importa quão benigno ou maligno possa ser. Azuth atua mais como uma força para a utilização da magia do que um defensor de seu poder primordial.

A maioria dos seguidores de Azuth é composta de magos, ainda que muitos feiticeiros invoquem seu nome ao tentarem aprender um novo feitiço. Durante sua vida mortal, dizem que ele era um mestre no duelo arcano, e seu nome ainda é repetido para invocar boa sorte no início dessas batalhas. Azuth espera que todos os verdadeiros patronos da Arte organizem uma feira de magia pelo menos uma vez na vida (sozinhos ou não) e compareçam regularmente a esses eventos. Seus clérigos têm o dever de ensinar a magia a todos os indivíduos capazes de aprendê-la e usá-la com cautela; as bibliotecas de seus templos são famosas por abrigarem centenas de feitiços diferentes. Muitos magos jovens foram iniciados ao receberem um pequeno grimório de presente de um seguidor de Azuth. Essa prática estimula essas pessoas a cultuarem o Altíssimo num momento futuro de suas vidas.

Savras, a Divindade Aprisionada

Antigamente, Savras era cultuado apenas nas terras do sul, venerado por adivinhos e oráculos do Sul Brilhante e em bolsões nas Terras da Intriga. Com o tempo, ele entrou em conflito com Azuth, que detinha aspectos semelhantes aos seus, e foi derrotado e aprisionado em um cajado mágico com seu nome. Ele passou centenas de anos como energia senciente no objeto, mas era capaz de teleportar sua prisão e evitar as tentativas de Azuth para determinar a localização do cajado. O culto a Savras diminuiu após seu aprisionamento. Seu último seguidor foi Alaundo, o Vidente, a quem foram reveladas somente profecias que se cumpririam.

O Retorno de Savras

Muito depois, o cajado chegou até as mãos de Storm Mão Argêntea, que ignorou os pedidos de libertação do semideus. Finalmente, ela devolveu o cetro ao Senhor das Magias para ser guardado. Depois do Tempo das Perturbações, Azuth libertou Savras sob um juramento de lealdade e desde então os dois poderes tentam sustentar um relacionamento amistoso. Savras se concentra agora na adivinhação, nos oráculos e no destino e tornou-se o deus patrono de muitos videntes.

Alguns sábios e seguidores de Savras acreditam que ele perdeu a batalha com Azuth intencionalmente, considerando-a uma alternativa mais favorável para algum evento em seu futuro. Isso é contestado pelos seguidores de Azuth, que lembram da natureza mais conservadora de Mystra na época e propõem que ela teria favorecido uma divindade dos conjuradores que fosse mais agressiva e passional (Azuth) para complementar sua própria natureza.

Filosofia e Seguidores

Os seguidores de Savras não buscam adivinhações mágicas simplesmente para direcionar suas vidas, mas também aceitam a devoção de seu patrono à verdade e à sinceridade. Savras estimula seus seguidores a pararem e compreenderem a situação antes de agir e alerta que os outros podem ter motivos secretos quando desejam conhecer seus destinos e o futuro. Ele encara a si próprio — e aos seus seguidores — como um agente que trabalha para prevenir danos cataclísmicos futuros a toda Faerûn e incita seus adoradores a avisar sobre tais eventos quando são previstos. Eles também estudam profecias, interpretam sonhos e promovem o uso cauteloso da adivinhação em detrimento do uso exploratório e descuidado que alguns senhores da guerra consideram indícios de conquistas com pouco esforço. A maioria dos seus conjuradores arcanos abrange bardos ou magos, já que poucos feiticeiros desenvolvem aptidão para magias de adivinhação.

Shar e seu Maior Segredo

Shar é a divindade imersa em trevas da escuridão e dos segredos. Ela acumula inveja de sua irmã Selûne e de sua filha Mystra desde o início da criação. Embora suas batalhas com Selûne tenham sido grandiosas e discretas, sua vingança contra Mystra existe há tanto tempo e de forma

tão dissimulada que a maioria sequer percebe sua existência. Entretanto, os sábios do conhecimento divino a identificam como "a governante da mágoa oculta, mas nunca esquecida, da amargura cuidadosamente cultivada longe da luz e dos outros e da vingança silenciosa contra qualquer ofensa, não importa quão antiga seja". Com este legado, não deveria ser uma surpresa que ela exija uma retribuição da parte de Mystra, mas ninguém imaginaria que ela faria da maneira que escolheu.

A Trama de Sombras

Por reconhecer que um ataque direto a Mystra nos dias atuais seria uma atitude tola e perigosa, Shar escolheu um método indireto para combater sua filha traidora. Se Mystra é a fonte de toda a magia de Faerûn, o que obriga todo conjurador mortal a cultuá-la de alguma maneira, seria possível roubar um pouco desse poder e dos seguidores relacionados ao criar uma outra fonte de magia que estivesse sob o controle de Shar, cujos praticantes fossem obrigados a venerá-la se desejassem sobreviver ilesos à sua utilização.

Shar analisou a Trama e utilizou sua própria energia nas áreas remotas do mundo para testá-la, acabando por entender seu funcionamento e duplicando seus efeitos como uma criação escura e delicada. Com o tempo, esse protótipo cresceu para envolver todo o globo, embora ninguém soubesse da sua existência. Essa criação é a Trama de Sombras, uma cópia obscura e distorcida da verdadeira Trama, que fortalece a magia das sombras, encantamento, necromancia e ilusão. Com a Trama de Sombras, Shar espera atrair os usuários malignos da magia para seu rebanho, especialmente porque esses indivíduos evitariam prestar homenagens à bondosa Mystra de qualquer maneira. Embora a Trama de Sombras já exista há algum tempo, apenas recentemente seu uso começou a se difundir com rapidez e seu poder se tornou acessível a muitos conjuradores.

Com o aumento de pessoas em seus cultos e utilizando sua fonte de energia em vez da Trama normal, Shar espera usurpar poder e seguidores suficientes de Mystra para que a Senhora dos Mistérios tenha seu poder reduzido até se tornar uma divindade intermediária ou menor, quando a deusa sombria seria capaz de forçar Mystra a lhe servir ou destruí-la para sempre. Caso Mystra seja sua serva ou mesmo destruída, Shar poderia atacar Selûne usando seu controle total sobre a magia para eliminar grandes quantidades de seguidores da Donzela da Lua, enfraquecendo-a até que as trevas sejam vitoriosas.

Filosofia e Seguidores

Shar é uma iniciante nos poderes da magia e não estabeleceu uma plataforma estável para os fiéis que veneram essa parte de seu aspecto divino. Seus objetivos primários incluem a aquisição de novos adoradores, principalmente seduzindo-os com os poderes oferecidos pela Trama de Sombras. Quando um conjurador se volta para a Trama de Sombras, a deusa se oferece para aliviar o sofrimento das conseqüências mentais causadas ao manipular seu segredo sombrio, mas eles devem aceitá-la como sua patrona. Shar é cuidadosa o bastante para evitar converter conjuradores divinos para sua crença, já que ela não deseja criar novos inimigos num momento tão crucial, quando a vitória sobre Mystra e Selûne está tão próxima. É possível que Shar faça acordos com outra divindade para que os adoradores especiais desta recebam a benção de Shar, mas não sejam forçados a escolhê-la como patrona; esses acordos geralmente envolvem uma missão especial para Shar e outra para o patrono em questão.

Em geral, Shar adora seduzir feiticeiros e magos conhecidos por treinarem muitos aprendizes, pois eles educarão jovens arcanos que estarão vinculados à Trama de Sombras. Ela também aprecia corromper os forjadores de itens mágicos, em particular os artesãos mais habilidosos como os Magos Vermelhos, pois seus itens estarão ligados com a Trama de Sombras, induzindo todas as pessoas que os utilizarem a precisar desta fonte de sombras arcanas.

Velsharoon, o Ingrato

Velsharoon era um antigo Mago Vermelho e candidato a zulkir da necromancia de Thay. Depois que Szass Tam o expulsou do reino, ele descobriu um processo mágico desenvolvido por Talos, o Destruidor, que permitiria a um mago poderoso tornar-se um deus. Velsharoon utilizou-se deste processo para se transformar em um lich e então em semideus (com a proteção de Talos). Mesmo atuando como um servo leal a Talos durante dois anos, ele percebeu que seu poder estava diminuindo rapidamente em virtude de seu patrono, então forjou uma nova aliança com Azuth. Hoje, ele sustenta um acordo instável com o Destruidor, fingindo seguir o Senhor das Magias e ao mesmo tempo espalhando destruição ao encorajar seus adoradores a criar mortos-vivos em toda Faerûn. Recentemente, ele foi procurado por Shar, que lhe ofereceu acesso a Trama de Sombras — em breve, é possível que Velsharoon tenha um terceiro mestre.

Vaidade e Ambição

Velsharoon tem uma grande quantidade de inimigos. Azuth, seu patrono, não gosta dele e só o protege de Talos porque Mystra deseja impedir as tentativas do Destruidor de usurpar a magia selvagem de seu aspecto. Talos ainda não esqueceu a traição de Velsharoon e pretende ensinar-lhe uma lição assim que tiver oportunidade. Kelemvor, Jergal e as outras divindades da natureza também odeiam Velsharoon, pois a criação de mortos-vivos representa uma perturbação de seus conceitos sobre a ordem natural. Por fim, ele é rival de Cyric, pois ambos desejam roubar o poder da divindade da morte.

Entretanto, Velsharoon tem se mostrado um mestre da diplomacia e da barganha quando necessário e obteve sucesso em voltar seus aliados uns contra os outros. Ninguém prevê se ele conseguirá fazer o mesmo com Shar. Em função de suas habilidades e precipitação, ele tem dois destinos prováveis: despontar rapidamente como uma divindade mais poderosa ou ser destruído por um engano catastrófico.

Filosofia e Seguidores

Velsharoon incentiva o estudo e a prática da necromancia por qualquer indivíduo capaz de fazê-lo. Ele considera sua escola de magia e os mortos-vivos como o objetivo ideal para os conjuradores que desejam deixar sua marca no mundo em vez de desaparecerem no anonimato. Sua filosofia tem um dualismo peculiar, que aceita o estudo necro-

mântico como o alvo principal de um erudito metafísico e ao mesmo tempo incentiva experimentos e a criação de mortos-vivos, não importam as conseqüências.

Devido ao seu foco em necromancia, muitos de seus adoradores estão se voltando para a Trama de Sombras, deixando-o numa posição desconfortável ao lidar com Shar, pois Velsharoon deseja que seus seguidores se tornem mais poderosos, mas não quer perdê-los para uma divindade rival. Na verdade, ainda que esteja subordinado a Azuth (e a Mystra através dele), Velsharoon estimula seus adoradores a eliminar os seguidores dessas divindades sempre que possível para ostentar seu poder. A maioria de seus adoradores arcanos é composta de magos; um pequeno número de feiticeiros estranhos, obcecados pela criação de mortos-vivos, também consta em seu sacerdócio.

Outras Divindades da Magia

Embora as entidades descritas acima sejam as divindades da magia mais conhecidas em Faerûn, os elfos, os anões e os mulhorandi têm seus próprios deuses, que merecem ser citados aqui.

Corellon Larethian: O líder do panteão élfico também é a divindade da alta magia da raça. Ele tem relações amigáveis com Mystra, Azuth e com Savras (por meio de sua companheira, Sehanine Arco Lunar), embora se mantenha afastado quando os impérios humanos se tornam muito poderosos e gananciosos pela magia (Netheril, por exemplo). Normalmente, ele é descrito como o defensor vigilante da magia e dos ofícios élficos. Corellon se opõe à corrupção gerada pela Trama de Sombras e encara furiosamente qualquer elfo que lidar com ela, pois considera tais atos dignos dos elfos negros.

Sashelas das Profundezas: A divindade dos elfos do mar também é o responsável pela magia da água e os seres de outras raças muitas vezes o selecionam como patrono. Ele é amigável, porém indiferente, em relação a Mystra, mas ignora as outras divindades da magia. Similar a Corellon, ele proíbe o uso da Trama de Sombras entre seus seguidores.

Hanali Celanil: Em vez de ser uma patrona da magia, Hanali se interessa pela magia como expressão artística — a criação de lindos feitiços e itens mágicos. Ela é indiferente em relação a Azuth, Mystra e Savras, mas não gosta de Velsharoon por causa de seus horríveis mortos-vivos e de Shar por sua amargura represada e seu coração sombrio. Ela concorda com Corellon e considera a Trama de Sombras uma trilha para a corrupção.

Isis: Isis é a divindade patrona dos magos bondosos de Mulhorand. Ela tem uma amizade indiferente com Mystra e se opõe a Shar e ao uso da Trama de Sombras.

Laduguer: A divindade dos duergar é o patrono dos forjadores de itens mágicos e da magia dos anões. Ele não se importa com as divindades da superfície, muito menos com a magia utilizada por seus adoradores, conquanto ela permita a criação de armas para enfrentar seus adversários no Subterrâneo.

Set: Set é a divindade de Mulhorand para magos e feiticeiros malignos. Ele não se importa com nenhuma das divindades de Faerûn, mas admira a criação da Trama de Sombras, um conceito que ele desejava ter formulado.

Thoth: Thoth é a divindade de Mulhorand responsável pela magia em sua forma teórica e prática, assim como pelos conjuradores neutros do reino. Ele é indiferente em relação às divindades da magia de Faerûn e à Trama de Sombras, considerando-a simplesmente uma ferramenta para a magia (criada por uma divindade alheia a Mulhorand) e nada mais.

Definição das Terminologias Mágicas

A próxima seção explica as diferenças entre os vários usuários da Trama e como eles extraem seu poder dela. Os usuários da Trama de Sombras obedecem a critérios muito semelhantes, com algumas limitações adicionais.

A Arte

Qualquer magia que não se origine do poder de uma divindade é uma magia arcana (embora qualquer efeito seja acessado através da Trama, que é sustentada por uma divindade, isso não transforma todas as magias em efeitos divinos). O uso da magia arcana é chamado de Arte; assim, os bardos, os feiticeiros, os magos, os assassinos, os harpistas e outros especialistas que lidam com a magia arcana são manipuladores da Arte, reconheçam essa verossimilhança entre eles ou não.

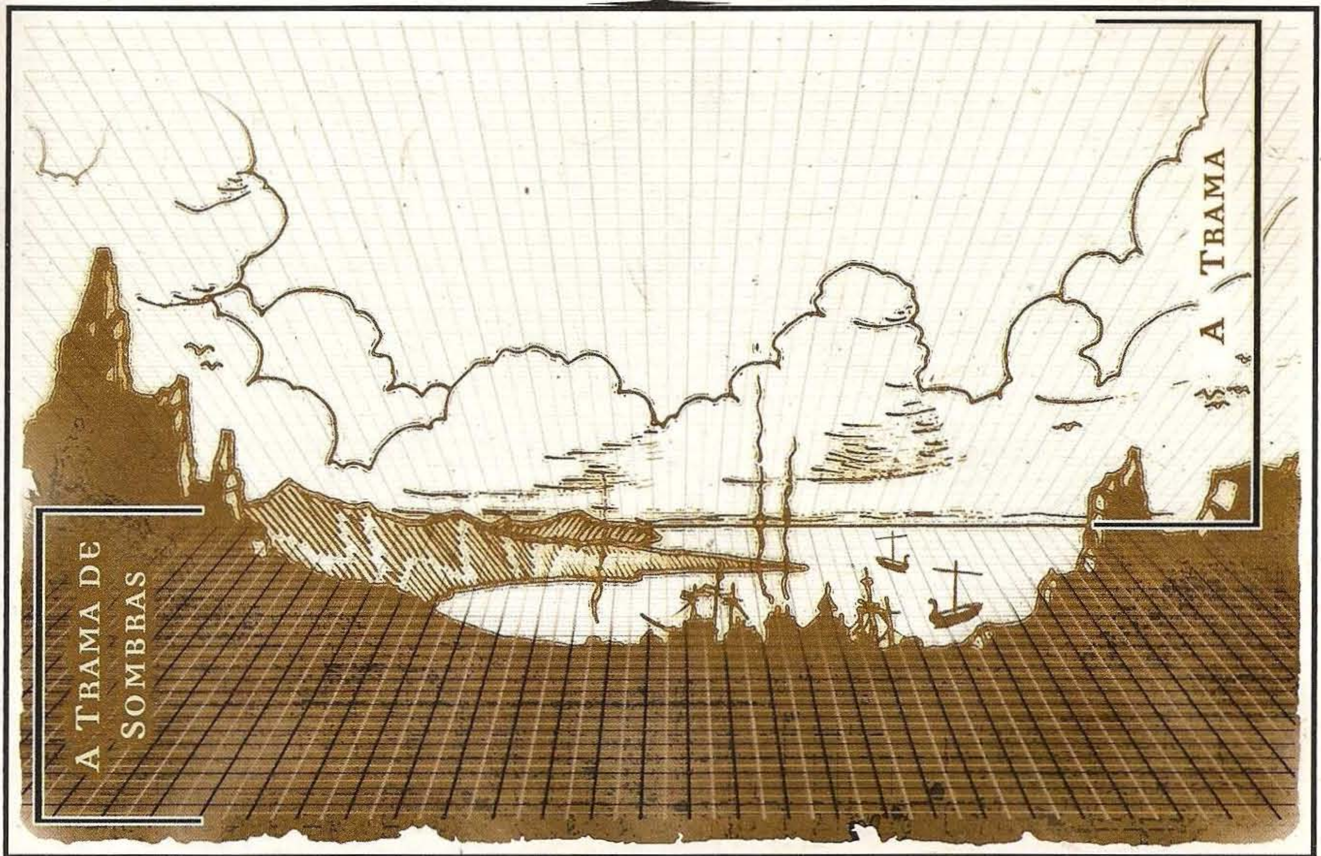
Os usuários da Arte foram treinados ou possuem habilidades inatas para tocar e alterar a Trama e conseguirem o resultado desejado. Talvez não entendam conscientemente a relação entre suas palavras, objetos e movimentos e a Trama, mas sabem que ela existe e podem senti-la reagindo à sua manipulação. Conjuradores arcanos diferentes tem experiências distintas com a Trama — alguns dizem sentir como se estivessem tecendo uma obra de tapeçaria, outros como se puxassem cordas e até mesmo como o toque das águas de uma cascata. Essas sensações são essencialmente subjetivas e não afetam a função das magias conjuradas.

O Poder

A magia que se origina de uma divindade, geralmente através da oração, é chamada de magia divina. O uso da magia divina é denominado Poder. Os clérigos, os druidas, os paladinos, os rangers, os algozes e outros praticantes da magia divina aprendem o nome de sua magia através de seus mentores.

Ao contrário dos mestres da Arte, os usuários do Poder não possuem habilidade para manipular a Trama. Seu conhecimento mágico é implantado diretamente em suas consciências pelos deuses em resposta às suas fervorosas orações. Para um usuário do Poder, conjurar uma magia é uma afirmação da fé, geralmente acompanhada por uma sensação atribuída e relacionada ao seu deus patrono. Por exemplo, os clérigos de Lathander sentem uma onda de calor em suas espinhas, os rangers de Malar sentem o sangue fresco de uma caçada recente em suas bocas e os pala-

Ilustração de Todd Gamble



Faerûn e sua magia

dinos de Kelemvor ouvem o discreto triturar de ossos sob seus pés. Similar aos conjuradores arcanos, essas sensações não alteram os efeitos das magias conjuradas.

A Trama

A magia pura existe em Faerûn, mas é uma energia poderosa e perigosa, capaz de destruir facilmente até o mortal mais paciente e habilidoso. Ela está trancada no interior de toda a matéria, sendo difícil acessá-la. Dessa forma, a maioria dos conjuradores utiliza a Trama por ser uma maneira mais controlada e relativamente segura de manipular a magia.

O que ela é

A Trama atua como uma barreira e um portal entre a magia pura e o mundo. Com a Trama em funcionamento, os mortais podem interagir com a magia, estão protegidos dos efeitos nocivos de entrar em contato com a magia primordial e ainda são capazes de moldar sua energia refinada. Sem a Trama, a magia bruta se dissiparia rapidamente do mundo, mas somente após distorcer os efeitos mágicos existentes e destruir os condutores de magia mais próximos. Nas duas ocasiões em que a Trama foi destruída (com a morte de Mystryl e da primeira Mystra), o resultado foi uma catástrofe em larga escala e o restabelecimento da Trama apenas foi capaz de corrigir essa situação parcialmente, pois ainda restaram porções dela que ficaram danificadas ou desapareceram.

A Trama está presente em todas as coisas em Faerûn, sejam vivas, mortas, mortas-vivas, inanimadas, sólidas, líquidas ou gasosas. Ela permeia o solo, espalha-se nas profundezas dos oceanos e alcança os limites do ar no céu e além. A Trama equivale a uma imensa estrutura básica, sobre a qual a substância do mundo está bordada, uma teia onde os mortais caminham como aranhas, um grande oceano onde todos os objetos flutuam. Ao mesmo tempo, é um aspecto de Mystra e, através da vontade dessa deusa, a Trama recobre o mundo.

Os conjuradores, cientes disso ou não, criam seus feitiços ao extraírem o poder da Trama, ajustando o equilíbrio da energia de modo que o poder flua e seja moldado conforme suas ações e sua vontade. Quando a Trama é danificada por magias descuidadas ou por desastres mágicos, ela pode ser rasgada, despedaçada ou destruída, gerando zonas de magia morta ou magia selvagem.

Magia Morta

Conforme explicado no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, as zonas de magia morta são lugares onde a Trama está ausente. A magia simplesmente não existe nelas. Os itens mágicos não funcionam nesses locais, não podem ser detectados por magia e torna-se impossível convocar, invocar ou teleportar criaturas por meio da magia para o interior ou exterior dos limites da zona. Os itens forjados de adamante conservam seus bônus de melhoria dentro das zonas de magia morta.

Embora não se conheça nenhum tipo de reparo temporário de uma zona de magia morta, um *desejo* ou *milagre* consertaria em definitivo a Trama numa área de 9 metros a partir do ponto de origem (que deve ser do lado externo da zona de magia morta, obviamente). Um personagem que tenha o talento Magia Tenaz deve obter suces-

so em um teste de conjurador (CD 14) para recuperar uma zona de magia morta, temporária ou permanentemente. Devem ser usados múltiplos feitiços para reparar locais muito extensos. Em teoria, as magias *desejo* e *milagre* poderiam ser usadas para criar uma zona de magia morta, mas ninguém nunca apresentou provas concretas nesse sentido.

Qualquer criatura que use a Trama para lançar magias, ativar habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais se sentirá inquieta e desconfortável imediatamente após entrar numa zona de magia morta; ela pode usar uma ação de movimento para determinar os limites da área se o mesmo estiver a 1,5 m de sua posição atual. Os usuários da Trama de Sombras não sentem a diferença e não conseguem determinar os limites de uma zona de magia morta dessa forma.

Qualquer usuário da Trama ou da Trama de Sombras é capaz de utilizar *detectar magia* para determinar a extensão da zona de magia morta, limitado pelo alcance da própria magia (um conjurador da Trama deveria lançar a magia fora da área afetada). Um personagem que tenha o talento Magia Traiçoeira deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 10) para perceber uma zona de magia morta dessa forma.

Uma zona de magia morta é diferente de uma região afetada por *dissipar magia* ou similares. *Dissipar magia* remove as energias da Trama, fazendo-as voltar ao seu estado natural, enquanto a Trama simplesmente não existe numa região de magia morta.

Magia selvagem

Diferente da zona de magia morta, onde a Trama não existe, uma zona de magia selvagem é um lugar onde a Trama foi seriamente danificada. A área aparenta ser normal e não provoca nenhuma sensação de desconforto (como nas regiões de magia morta), portanto é mais perigosa e difícil de ser detectada.

Qualquer usuário da Trama ou da Trama de Sombras é capaz de utilizar *detectar magia* para determinar a extensão da zona de magia selvagem, limitado pelo alcance da própria magia. Na primeira rodada, a presença da magia é revelada (como se houvesse algum efeito ativo na área); na segunda rodada, a existência da zona de magia selvagem será notada. Na terceira rodada, um personagem pode realizar um teste de Identificar Magia (CD 25) para definir a extensão da zona, limitado novamente pelo alcance da própria magia. Um personagem que tenha o talento Magia Traiçoeira deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 10) para perceber a zona de magia selvagem dessa forma (o teste precisa ser realizado na segunda e terceira rodadas).

As zonas de magia selvagem somente afetam as magias e habilidades similares, inclusive os efeitos gerados por itens mágicos, ativadas no interior de seus limites. Elas não afetam as habilidades sobrenaturais ou as magias ativadas e/ou conjuradas fora da zona que invadam seus limites. Para determinar os efeitos alterados por uma zona de magia selvagem, consulte a tabela 2-1: Efeitos da Magia Selvagem, no suplemento *Os Reinos Esquecidos*.

O efeito de área de *dissipar magia* restabelecerá o funcionamento normal de uma zona de magia selvagem, limitado pelo alcance da própria magia, pois removerá as porções danificadas da Trama. A conjuração de *dissipar magias aprimorado* afetará a zona de modo semelhante durante 1d4 X 10 minutos. As magias *desejo* ou *milagre* restauram definitivamente uma área de 9 m de raio a partir do ponto de origem. Um personagem que tenha o talento Magia Tenaz deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 14) para recuperar uma zona de magia selvagem, temporária ou permanentemente. Devem ser usados múltiplos feitiços para reparar locais muito extensos. Em teoria, as magias *milagre* e *desejo* poderiam ser usadas para criar uma zona de magia selvagem, mas não existem evidências confirmadas dessa façanha.

A Trama de Sombras

A Trama de Sombras é o espaço entre os fios da Trama, as brechas na teia da aranha, as bolhas de ar perdidas nas águas do oceano. Ela se estende por toda a Trama e vai muito além, pois não está sujeita às leis e ao estado de espírito de Mystra. Se a deusa da magia perecesse e a Trama se extinguisse, a Trama de Sombras continuaria a existir.

Os usuários da Trama de Sombras não estão sujeitos às zonas de magia selvagem ou magia morta, pois seu poder é retirado de outra fonte. Seria possível criar essas áreas na Trama de Sombras, mas isso exigiria a liberação de uma imensa quantidade de energia mágica, como a morte de uma divindade que utilize a Trama de Sombras, a destruição de um artefato ou de um *mythal* criado com essa energia alternativa. Não há registros desses eventos mas, caso eles ocorram, suas conseqüências seriam similares aos efeitos que um usuário da Trama sofre no interior das zonas de magia morta ou selvagem, embora atinjam qualquer conjurador da Trama de Sombras e não afetem os usuários da Trama padrão.

Uma criatura que usa a Trama de Sombras não pode conjurar magias ou ativar itens mágicos de gatilho e complemento de magia que tenham o descritor [luz]. Qualquer tentativa exige uma ação padrão e não produz qualquer efeito, como se o conjurador tentasse lançar a magia dentro de um *campo antimagia*.

Um *campo antimagia* neutraliza toda a magia dentro da área afetada, inclusive dos usuários da Trama de Sombras. De modo semelhante, os feitiços da Trama de Sombras não ignoram a Resistência à Magia, embora recebam um bônus nos testes de conjurador para superar a RM se pertencerem às escolas Encantamento, Ilusão ou Necromancia.

A Recusa de Mystra

Mystra, como a manifestação da Trama, decide quem pode ou não extrair seu poder. Essa decisão é difícil para ela, pois cada tentativa de utilizar a Trama feita pelo alvo atrai sua atenção e exige um pouco do seu poder, mesmo que essa distração seja algo trivial para um deus quando advém de um mortal (ou mesmo de centenas deles).

Normalmente, essa punição é reservada àqueles que abusaram da magia, tentando infligir grandes danos à magia em si (criando, por exemplo, zonas de magia morta ou selvagem intencionalmente), ou pesquisando feitiços de destruição em massa, como muitos arcanos de Imaskar, Narfell, Netheril e Raumathar fizeram. Essa criatura não poderá acessar o poder da Trama, não conseguirá lançar magias, ativar itens mágicos de gatilho ou

complemento de magia, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais. Entretanto, a magia e seus efeitos ainda podem feri-los e tais criaturas geralmente são eliminadas por rivais ou plebeus em função de sua crueldade e atividades insanas.

Mystra também pode impedir que uma divindade acesse a Trama, o que impediria essa divindade de conjurar magias enquanto permanecer em Faerûn, mas não se estiver em outro plano onde a Trama não exista, como qualquer uma das moradas planares divinas. Essa ação é desgastante para Mystra e ela só a utiliza para impedir que uma divindade interfira diretamente em Faerûn.

Mystra não consegue bloquear a habilidade de um deus de fornecer magias aos seus seguidores sem neutralizar a capacidade de cada seguidor para extrair poder da Trama. Além do tempo necessário para localizar todos os adoradores da divindade em questão e eliminar seus vínculos individuais com a Trama, essa atitude atrapalharia o equilíbrio de poder entre as divindades, enfurecendo Lorde Ao.

Como não faz parte de sua essência, Mystra não pode bloquear o acesso de alguém à Trama de Sombras, e seus poderes não a controlam. Se uma criatura impedida de usar a Trama por sua vontade se voltar posteriormente para a Trama de Sombras, seria capaz de superar a recusa de Mystra e a deusa da magia sequer saberia que o conjurador recuperou suas capacidades arcanas (ainda que use outra fonte).

Supõe-se que Shar tenha um poder parecido sobre os usuários da Trama de Sombras, considerando que sua criação foi baseada no modelo de Mystra, mas se alguém que utilizasse seu poder (ou um de seus seguidores, na pior hipótese) a ofendesse de forma grave, seria mais provável que Shar simplesmente matasse o indivíduo em vez de impedir seu acesso à Trama de Sombras. Não existe nenhum método para fazer uma criatura voltar a extrair poder da verdadeira Trama caso escolha utilizar a Trama de Sombras. Entretanto, as magias *desejo*, *milagre* ou similares talvez sejam capazes de fazê-lo.

os criadores de magia famosos

Todos já ouviram falar de Elminster, do Cajado Negro e das Sete Irmãs, então não repetirei o que até mesmo o mais desatento candidato a arquimago deveria saber. Em vez disso, leia e preste atenção, pois revelarei o que aconteceu a alguns dos criadores de magias menos conhecidos.

Archveult: Um pupilo dos Sete Magos de Myth Drannor, desde o início se notava que Archveult era digno, bonito e impressionante. Alto, gracioso e de barba prateada, ele logo se tornou a epítome de todos os arquimagos inspiradores e cultos que conhecemos. Acredita-se que ele foi aprisionado pela magia maligna de Calimshan e é possível que ainda exista como um ser torturado, forçado por seu carcereiro a alimentar e guiar autômatos mágicos à distância.

Caligarde: Outro aluno dos Sete Magos de Myth Drannor, Caligarde era um homem arrogante, de língua ferina, sarcástico, de aparência sombria e bela e paciência limitada; ele sobreviveu à queda daquela cidade magnífica e viveu além da sua expectativa de vida normal. Ele cultiva um ódio profundo contra a nação élfica e elimina os magos elfos sempre que os encontra desprevenidos. Caligarde gera destruição por onde passa, roubando ou se apropriando de magias alheias; para isso, escolheu jovens aprendizes humanos — ou agentes — tão cruéis e implacáveis quanto ele.

Grimwald: Esse era um mago do Círculo, um homem corcunda, desalinhado, que arrastava os pés e resmungava sozinho, mas que, a despeito de tudo isso, tinha um coração de ouro. Grimwald habitava a Torre Terrível em Pedra Vincada, no Norte da Costa da Espada, e não tem sido visto desde 1298 CV, pelo menos. Ele e Presper embarcaram em expedições através de *portais* para "outros mundos", reapareceram três ou quatro vezes e depois sumiram completamente. Sua casa foi saqueada há muito tempo.

Nchaser: Um mago andarilho da Costa da Espada, conhecido principalmente por seu feitiço *globo incandescente*. Nchaser era um homem bom, inquisitivo, quase destemido, de aparência humilde e grande vigor. Ele desapareceu em meados de 1330 e muitos o consideravam morto — mas recentemente ele foi avistado na loja de um sábio em Inverno Remoto, exigindo informações sobre "a Thalang". Ele parecia muito diferente, quase louco e teria dito ao sábio Harquel que uma Thalang é uma gema mágica e animada da nação perdida de Netheril, capaz de lançar magias, pois armazena as consciências dos magos netherese e seria "a única coisa que pode nos salvar da perdição iminente". O atual paradeiro de Nchaser é desconhecido.

Nulathoe: Famoso hoje por seu feitiço *junção cadavérica* (que torna os ossos e tendões dos esqueletos flexíveis, para que não se quebrem ao serem animados), Nulathoe era um mago amplamente interessado em necromancia, que viveu em diversos locais do Norte da Costa da Espada. Ele criou muitos guardiões estranhos ao combinar partes dos esqueletos de vários monstros. No fim, ao se tornar velho e frágil, preparou sua própria série de corpos esqueléticos para transferir sua consciência para eles. Presume-se que tenha escondido muitos de seus corpos artificiais em locais diferentes da Costa da Espada e ainda viva neles, passando de um corpo para outro conforme sua vontade.

— Malchor Harpell
Os tolos que chegaram antes de você: primeiras lições em Arcanologia
escrito no Ano da Espada, 1365 C

Variações da Magia

— Sim, mas eu gostaria de vê-lo combater Zhelluk de Vaasa — respondeu uma encantatriz que estava por perto.

— Por quê?— perguntou o Mago Vermelho.

— Porque Zhelluk é um mago do frio, o oposto perfeito para a magia de fogo daquele homem.

— Besteira! — ironizou o Mago. — Todos sabem que o fogo é oposto pela água, não pelo frio.

Existem muitos tipos de magias pouco conhecidas, além das formas mais comuns da Arte e do Poder praticadas por magos, clérigos e outros. Algumas, como a magia elemental, simplesmente representam a especialização em um campo específico. Os magos das Guildas combinam seus poderes para criar reservatórios mágicos conhecidos como fontes de magia. Outros personagens portadores de magia armazenam sua energia em gemas, velas ou runas encantadas. E alguns desprezam qualquer tipo de treinamento ou aprendizagem organizada para se dedicarem à magia pura e bruta conhecida como fogo primordial.

Os clérigos de Selûne praticam um ritual que canaliza seu poder para uma substância chamada *fogo da lua*, enquanto a própria Mystra criou uma forma de conjuração denominada duelo arcano, que permite batalhas entre os conjuradores sem arriscar a morte dos participantes.

Magia Elemental

O feiticeiro de manto vermelho criou um globo de fogo na palma da mão e atirou-o contra seu oponente. O globo explodiu com o impacto. Quando a fumaça se dissipou, o público percebeu que ele havia atingido uma barreira de pedra em forma de cubo conjurada pelo alvo do feiticeiro. O cubo se despedaçou, revelando uma mulher de cabelos cor de areia em trajes de um marrom fosco, ilesa.

— Um excelente duelo arcano até agora — declarou Ghorus Thoth de Thay, que estava do lado de fora da arena.

Alguns conjuradores tecem poesias a respeito dos quatro elementos clássicos — terra, ar, fogo e água — e sobre a teoria de que a magia dividida nessas formas estaria no seu estado mais puro. Alguns, em particular das terras longínquas do leste e de Kara-Tur, acrescentam a esses elementos primordiais um quinto, a madeira, ou utilizam um anel de elementos levemente distinto. Outros ainda pregam os méritos de estudar os "elementos" da magia — ácido, frio, eletricidade, fogo e som, sendo que alguns ainda incluem a energia pura. Os clérigos ampliam o debate ao introduzirem os domínios Planta e Animal aos elementos clássicos, juntamente como os clérigos dos senhores elementais participando da discussão. Outros arcanos insistem que os gênios representam as essências verdadeiras dos elementos e falam sobre conexões entre os espíritos elementais e o Plano Material.

Em resumo, os conjuradores ainda não chegaram a um consenso sobre quais elementos ou qual magia elemental é a mais correta; portanto, os "magos elementais" são muito diferentes mesmo entre aspectos idênticos da natureza.

Na prática, os especialistas dos diversos elementos são parecidos em certos aspectos. Eles tendem a se vestir com cores apropriadas aos seus elementos, proclamam que suas escolhas são superiores em relação às demais, desprezam as magias que se opõem aos seus elementos (se é que tal conceito realmente existe) e preferem se concentrar nas magias relacionadas à sua escolha. Os magos elementais clássicos são os tipos mais comuns.

Os elementalistas do Ar costumam ser invocadores, pois a escola apresenta a maior quantidade de magias de névoa, nuvem e gás. Halruaa detém uma proporção ligeiramente maior de elementalistas do ar (comparados aos demais elementos), talvez em função dos seus barcos celestes ou seus laços com as antigas cidades flutuantes de Netheril. De todos os tipos de energia, os elementalistas do ar lidam mais com a eletricidade.

Os elementalistas da terra geralmente se especializam em magias da transmutação, já que a maioria dos feitiços se relaciona com a terra, pedras e metais, embora alguns sigam a escola da invocação. Quando não estão em contato com a "verdadeira" magia da terra, quase sempre eles lidam com efeitos de ácido. Eles são encontrados com mais freqüência entre os povos do deserto e das montanhas.

Geralmente, os elementalistas do fogo são evocadores e se especializam em magias de combate. Muitos escolhem o talento Substituição de Energia (consulte a seção Talentos, no próximo capítulo) para terem acesso a mais efeitos de fogo. Eles são o tipo mais óbvio de mago elemental e, na sua maioria, são nativos de Thay, onde o Senhor do Fogo Kossuth é uma divindade popular.

Os elementalistas da água não costumam se especializar em escolas de magia, mas favorecem a abjuração, a adivinhação e alguns tipos de encantamentos. Eles preferem o frio aos outros tipos de energia. Muitos se originam das terras próximas ao Mar das Estrelas Cadentes.

Alta Magia Élfica

O alto mago élfico era antigo até mesmo para seu próprio povo. Porém, estava em pé no meio do grande círculo, extraindo o poder arcano dos magos élficos e seus aprendizes e fluxos de energia vital dos outros elfos no círculo secundário. Ainda que o mago ancião estivesse sussurrando muito baixo para que os demais o escutassem, a energia de seu feitiço estremecia o sangue dos elfos que estavam no local com as vozes dos seus ancestrais e seus laços com a Trama: mormhaor sykerylor, mormhaor sykerylor, a tempestade letal, a tempestade letal.

Todos sentiam a magia terrível que estava sendo criada, mas ninguém esperava essa manifestação: uma névoa que era ao mesmo tempo negra e tinha tons de oliva, acompanhada de uma chuva ácida e pútrida. A névoa se arrastou pelo céu como algo vivo, cheio de ódio e caiu sobre Miyeritar, rasgando-a como uma besta ensandecida. Por onde passava, a névoa transformava as pedras em brasas, a madeira em restos esfacelados e a terra em solo totalmente árido. A tempestade persistiu durante meses e quando finalmente se dispersou, a castigada nação de Miyeritar e sua floresta não mais existiam — restava somente uma terra erma e envenenada. Assim nasceram os Charcos Elevados.

— notas de um adivinho louco de Halruaa, data desconhecida.

Os maiores e mais antigos magos élficos algumas vezes são iniciados em um nível superior da Arte chamado de alta magia élfica. Essa magia supera as fronteiras da conjuração normal, afetando áreas imensas ou centenas de pessoas ao mesmo tempo. A alta magia exige décadas de estudo e sua implementação requer dias de conjuração e extrai a energia coletiva de dúzias ou até centenas de participantes élficos, mas é capaz de realizar efeitos mágicos fantásticos que não poderiam ser obtidos sem o dispêndio de imensas quantidades de tempo, recursos e energia pessoal. Exemplos de alta magia incluem os rituais capazes de curar simultaneamente centenas de pessoas, criar diversos itens mágicos, restaurar grandes partes da floresta ou destruir uma cidade inteira ao concentrar as forças da natureza. O tipo mais famoso de alta magia é a criação de um *mythal*, uma proteção mágica que pode guardar uma cidade inteira.

A alta magia élfica é incrivelmente rara e ensinada somente aos poucos elfos que são considerados dignos e competentes para aprendê-la. Dizem que se você pedir para ser ensinado, demonstrará sua incapacidade de aprender e é possível que a prática da alta magia desapareça em uma geração caso os elfos mais velhos não se proponham a ensiná-la com mais freqüência. Porém, ao considerarmos seu potencial destrutivo no mundo e na Trama quando usada de forma equivocada, encontramos cada vez mais elfos conservadores que escolheram que a alta magia deixe de existir.

Magia das Gemas

Thorik limpou os últimos traços daquela substância gosmenta de seu machado, levando-o até ao chão de uma maneira vitoriosa: — Uau, foi uma boa luta! Aqueles carniçais eram os mais fortes que eu já encontrei.

— Com certeza eram mais poderosos do que eu poderia destruir com o poder de Lathander. — concordou Randal, ao polir seu símbolo sagrado.

— Devemos então ver o que há atrás da porta que eles guardavam? — perguntou Yasheira. — Isso aqui era a tumba de um mago, portanto podemos encontrar coisas valiosas.

— Espere. — interrompeu Cormarr. — Tem algo familiar nessas runas. Estão em Dracônico. Não tenho certeza se reconheço o idioma... pelo fôlego de Mystra, está em Loross. — em resposta aos olhares impassíveis, ele explicou. — O idioma nobre de Netheril. Dizem que eles escravizaram meu povo há muitas eras.

O anão ergueu uma sobrancelha: — Ah, então se trata da porta de um mago. Isso explica a gema no centro e a falta de maçanetas. Abra-a logo, Yasheira.

— E se eu simplesmente apertar a gema?

— Não! — exclamou Colmarr, porém, já era tarde demais.

E o mundo deles se preencheu com fogo.

De tempos em tempos, aventureiros recuperam uma bugiganga bonitinha de um covil há muito perdido, mas acabam descobrindo que a jóia é uma armadilha letal, criada por um mestre das gemas morto há eras atrás para eliminar o primeiro tolo que aparecer. Outros encontram itens que garantem uma magia benéfica quando são tocados, mas se transformam em pó logo depois da ativação. Esses itens são o legado da magia das gemas, uma arte esquecida há séculos que apenas recentemente foi redescoberta em alguns lugares de Faerûn.

Assim como a magia das runas, ela abrange a prática de inscrever magias em itens que serão acionados mais tarde. Embora isso resulte na destruição da gema, essa magia é versátil e mais rápida do que os outros tipos de criação de itens mágicos.

Gemas Harmonizadas

Um praticante da magia das gemas — ou seja, uma personagem que possui o talento Harmonizar Gemas, descrito no próximo capítulo — pode conjurar uma magia em uma pedra preciosa e estabelecer as condições para sua ativação: tempo, toque ou proximidade de uma criatura ou objeto descritos pelas características físicas observáveis. É impossível criar gemas que sejam acionadas com base na classe, Dados de Vida ou nível, mas pelo toque ou aproximação de uma criatura de um tipo, raça, tendência ou aparência em particular.

Para imbuir a magia em uma pedra preciosa, o conjurador deve preparar a magia desejada, fornecer uma gema com valor mínimo de 50 PO por nível de magia e dedicar 1 hora, mais o tempo de execução normal, para terminar o processo.

O personagem que estiver harmonizando a gema é capaz de estabelecer qualquer nível de conjurador entre o nível mínimo necessário para conjurar a magia e o seu próprio nível. Cada gema só poderá armazenar uma única magia. A pedra mágica tem um preço base de 50 PO por nível de magia, multiplicado pelo nível do conjurador (uma magia de nível 0 deve ser considera de nível 1/2). Para criá-la, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do seu preço base. O preço de mercado da gema é igual ao preço base, somado ao seu valor natural como pedra preciosa.

Qualquer decisão que seria relevante no momento da conjuração da magia deverá ser tomada durante a harmonização da gema, que sempre será destruída quando a magia for acionada. O ato de harmonizar a pedra preciosa não a altera fisicamente de nenhuma forma, ainda que a mesma irradie magia; reconhecer uma gema dessas exige um teste de Conhecimento arcano (CD 25).

Como Acionar as Gemas

Quando uma gema é harmonizada, o conjurador determina suas condições de ativação. Uma gema pode ser acionada por meio do toque, após algum tempo (como, por exemplo, 24 horas depois da sua criação) ou quando uma criatura do tipo adequado se aproximar a 1,5 m ou menos. O criador determina se o alvo da magia será a criatura ou a própria pedra. Um gatilho de tempo sempre terá a gema como alvo. Se a magia da gema afetar somente objetos, então um objeto deve disparar a magia de alguma forma (ou a gema deve ser preparada com um gatilho de tempo).

Se a gema servir como alvo e estiver fixada em um objeto (como uma arma, porta ou outro objeto Médio ou menor) ou usada por uma criatura, a magia afetará todo o objeto ou a criatura por inteiro. Por exemplo, uma gema com a magia *proteção contra o mal* poderia ser incrustada no punho de uma espada ou usada em uma corrente ao redor do pescoço de uma criança. Se a magia for acionada (talvez pela aproximação de uma criatura extra-planar maligna), ela afetaria a espada ou a criança, oferecendo proteção contra o monstro. Ainda que a gema seja normalmente destruída, o objeto ou criatura não sofre qualquer dano.

O criador da gema pode tocá-la sem correr o risco de acioná-la, ou fazê-lo se assim desejar (magias de proteção geralmente são colocadas em gemas com esse fim). Os itens de proteção são chamados de *gemas-guardiãs*. As *gemas-guardiãs* mais comuns são as que possuem *proteção contra o mal*, descritas acima, ou gemas que armazenem *queda suave*, *proteção contra flechas* ou *pele rochosa*.

O Duelo Arcano

Os dois magos permaneciam em pé, separados pela distância de um braço, com os olhos fechados e concentrados um no outro. Depois de um instante, eles assentiram e começaram a se afastar. Um brilho no ar começou a tomar forma, criando uma área esférica entre os dois conjuradores.

Ao atingirem uma distância de quase 100 metros, eles pararam e o campo reluzente parou de crescer. O elfo da lua ergueu sua mão direita, com dois dedos apontando para o céu. O mago de Halruaa respondeu com um gesto similar. Os dois acenaram e cada um lançou duas magias.

— Pela Enciclopédia Arcana dourada de Nchaser! — disse o elfo ao seu oponente.

— E pela honra! — respondeu o humano. Os dois entraram na arena reluzente.

O duelo arcano começara.

Os combates entre conjuradores são lendários e com freqüência alteram a geografia local com a destruição de castelos e vilarejos. No caso de batalhas de grande escala, como aquela travada entre Narfell e Raumathar, regiões inteiras podem ser destruídas, resultando em áreas inférteis como o Ermo Infindável. Por temer que esses atos transformem o mundo em uma simples zona de guerra arcana e castigada (e por não desejar que magos talentosos se destruam em batalhas insensatas), Mystra alterou a Trama para suportar um sistema de conjuração de combate que permite aos rivais testarem sua força sem causarem destruição em massa. Com o tempo, esse sistema ficou conhecido como duelo arcano e todos os conjuradores arcanos de Toril sabem como invocar o ritual.

Ainda que os magos mais impetuosos ou assassinos prefiram a conjuração tradicional (e letal) para resolverem suas diferenças, a maioria dos conjuradores civilizados aprecia a oportunidade de testar suas habilidades em um combate desse tipo. Os duelos arcanos já se tornaram uma tradição nas feiras de magia. Em algumas delas, são estabelecidos campeonatos com durações razoáveis, onde o vencedor leva um prêmio e os espectadores apostam no resultado.

Um duelo arcano normalmente tem dois participantes, mas existem registros de duelos onde três conjuradores se enfrentaram simultaneamente ou aos pares. As regras para um duelo arcano são as mesmas, não importa a quantidade de participantes.

Requisitos

Para participar de um duelo arcano, uma criatura tem que estar apta a lançar magias arcanas como um feiticeiro ou um mago. As habilidades similares a magia ou as habilidades sobrenaturais não fornecem o conhecimento adequado para se iniciar um duelo, assim como os itens mágicos que garantam habilidades mágicas aos personagens mundanos. Qualquer tentativa de uma criatura não qualificada de se envolver na preparação de um duelo arcano (veja a seguir) fracassará e o duelo não terá início.

Ilustração de Carlo Arellano



Duelo Arcano

Declaração de um Duelo Arcano

Num embate entre dois magos, o desafiante pode oferecer a opção de um duelo arcano. Se este não o fizer, o desafiado tem toda a liberdade para invocá-lo. A recusa do duelo equivale a admitir o desejo de matar o rival.

Preparação de um Duelo Arcano

Um duelo arcano exige um processo de preparação, que se divide em seis etapas.

Sintonizar: Os participantes devem ficar frente a frente e se concentrar durante uma rodada completa para gerar uma sintonia entre eles e a Trama local. Uma pessoa só conseguirá se sintonizar caso o faça de livre e espontânea vontade (mas nunca sob efeito de *encantar pessoas*, por exemplo).

Definir Tamanho: Em seguida, os duelistas precisam determinar o tamanho e a forma da arena de duelo. Se um acordo não for possível, um teste de habilidade resistido deve ser feito entre eles (utilizando a habilidade que garante as magias adicionais); o vencedor terá o direito de escolha.

Para determinar o tamanho mínimo da arena de duelo, some os níveis de conjurador arcano dos participantes e multiplique o resultado por 2. Divida esse valor por 3 (arredondado para baixo) e você terá a extensão de cada lado de um cubo perfeito, em metros. Para determinar o tamanho máximo da arena de duelo, multiplique os níveis de conjurador arcano dos participantes e multiplique novamente o resultado por 5. Divida esse valor por 3 e você terá a extensão de cada lado de um cubo perfeito em metros.

Por exemplo, um duelo entre um feiticeiro de 5º nível e um mago de 4º nível seria realizado num cubo de tamanho mínimo de 6 metros (5+4 x 2 = 18 / 3 = 6 metros). O tamanho máximo seria um cubo de 33 metros de lado (4 x 5 = 20 x 5 = 100 / 3 = 33 metros). Esse cálculo considera apenas os níveis de conjurador total de cada participante. A maioria dos magos prefere arenas maiores, pois permitem uma capacidade de manobra mais elevada.

A arena não precisa ter o formato de um cubo, ainda que as dimensões fornecidas acima indiquem o volume máximo da área. Na verdade, a arena de duelo costuma possuir a forma que evite ou inclua certos obstáculos. Assim que o tamanho e a forma estiverem determinados, a arena exige uma rodada por participantes para se formar.

Uma película brilhante se forma no ar e define os limites da arena. Criaturas como animais e insetos evitam permanecer na área. Caso elas permaneçam, devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + 1 por participante) a cada rodada ou ficarão aterrorizados. Esse efeito termina logo que a criatura deixar a área.

Definir Preparação: Todos os participantes devem concordar sobre a quantidade de rodadas que cada arcano terá para conjurar magias antes do duelo começar. O padrão seria entre 1 e 3 rodadas; uma preparação mais longa geralmente resultaria em um empate, pois os combatentes estariam protegidos demais para se ferir.

As magias aceleradas e as magias adicionais resultantes de uma ação parcial da magia *velocidade* são permitidas durante essa etapa, ainda que sejam consideradas desleais. Se os combatentes não chegarem a um acordo, devem fazer testes resistidos de habilidade (conforme descrito acima) para determinar o tempo da etapa de preparação.

Preparar-se Para o Duelo: Os participantes devem se espalhar igualmente pelo perímetro da arena e usar as rodadas de preparação definidas para conjurar magias pessoais. As únicas magias capazes de entrar na arena dessa maneira são os efeitos de toque e as que afetam o conjurador; todas as outras são anuladas como se estivessem em um *campo antimagia*.

Entrar na Arena: Quando as rodadas de preparação acabarem, todos os participantes devem entrar na arena ao mesmo tempo. Um participante que não o fizer (por exemplo, se ele se detiver para lançar mais uma magia, mesmo acelerada) cancelará o duelo.

Iniciar o Duelo Arcano: Assim que todos os participantes entrarem na arena, o duelo se iniciará. Determine a Iniciativa normalmente (sem a rodada surpresa) e sem que nenhum participante seja considerado surpreendido no início do duelo.

Efeitos de um Duelo Arcano

Um duelo arcano é diferente de um combate normal em muitos aspectos.

Alcance Limitado: As magias conjuradas durante um duelo arcano não ultrapassam a área da arena. Uma *bola de fogo* conjurada por um mago próximo do limite da arena não se estende até a área externa. Os monstros invocados dentro da arena não conseguem ultrapassar seu limite, sendo repelidos como se estivessem em um *círculo mágico* do tipo apropriado. Isso permite que os expectadores assistam ao duelo em segurança.

Ação de Contramagia: Além das ações normais durantes seus turnos, cada participante de um duelo arcano poderá realizar uma ação de contramagia em todas as rodadas. É possível utilizar essa ação a qualquer momento dentro da rodada e ela funciona como se o conjurador tivesse preparado uma ação de contramágica contra um adversário.

Por exemplo, Ghorus Toth é um mago vermelho envolvido em um duelo arcano com Henyaek, um necromante de Halruaa. Henyaek tem a Iniciativa mais alta e age primeiro, lançando uma *bola de fogo* contra seu inimigo de Thay. Ghorus Toth realiza um teste de Identificar Magia e usa sua ação de contramagia para neutralizar a *bola de fogo* de Henyaek, eliminando a magia *bola de fogo* que tinha preparada. No turno do mago de Thay, ele lança um *relâmpago* contra Henyaek. O necromante ainda tem sua ação de contramagia disponível (ele ainda não a usou nessa rodada), mas não tem as magias *relâmpago* ou *dissipar magia* preparadas, portanto não é capaz de anular o efeito de seu oponente e é atingido pelo *relâmpago*.

O duelista também pode usar sua ação padrão normal para preparar outra contramagia, possibilitando anular duas magias a cada rodada.

Itens Limitados: Uma vez que é considerado um combate de magias entre dois conjuradores, o uso de itens mágicos para atacar um inimigo diretamente viola os princípios do duelo e desclassifica o usuário do duelo arcano. Usar um item para invocar um monstro, criar uma *muralha de energia*, ou outra magia que não seja um ataque direto ao oponente (em suma, qualquer magia que não neutralize a magia *invisibilidade*) não desclassificará o participante.

Dano por Contusão: Um duelo arcano é um combate absolutamente inofensivo. É impossível morrer durante o confronto. Qualquer efeito que cause dano ou redução dos pontos de vida causará dano por contusão. Pelas regras do duelo arcano, as criaturas que ficarem inconscientes em função desse dano são consideradas "mortas".

Dano de Habilidade Temporário e Permanente: É possível causar dano de habilidade em um duelo arcano, embora qualquer criatura que tenha sua Constituição reduzida a 0 (ou morra pela redução de pontos de vida relacionada ao dano de Constituição) não morrerá. Em vez disso, ela continuará com a Constituição mínima necessária para continuar viva, ficará inconsciente e será declarada "morta" pelas regras do duelo. Os ataques que causariam dano de habilidade permanente causam dano de habilidade temporário.

Metade do Dano: Todos os ataques que causam perda de pontos de vida, dano de habilidade (temporário ou permanente) causam metade do dano normal (que será por contusão, conforme descrito acima). Essa regra se aplica a tudo dentro de um duelo arcano, até mesmo aos ataques desferidos por criaturas invocadas. Isso garante que o confronto não se torne uma competição para definir quem ativa a magia mais poderosa antes.

Ataques Letais: Os ataques que resultariam na morte instantânea do alvo (como *desintegrar*, *dedo da morte* e *palavra de poder, matar*) causam dano por contusão equivalente a metade do total de pontos de vida do alvo.

Invulnerabilidade da Arena de Duelo: Nenhuma magia conhecida pode afetar a existência de uma arena de duelo arcano. Ela não pode ser dissipada pelos participantes, nem pelos expectadores.

Interferência Externa

Se qualquer criatura, com exceção dos duelistas, entrar na arena (seja por meio do deslocamento convencional ou através de métodos extra-planares, como o Plano Etéreo ou *teleporte*), o confronto terminará como se todos os participantes tivessem declarado um empate (veja a seguir). Do mesmo modo, se uma arma ou um ataque invadir a arena, ele fracassará e o duelo terminará imediatamente como um empate.

Duelos Arcanos Entre PJs

Se os PJs forem os adversários em um duelo arcano, não permita que qualquer um deles anuncie suas magias em voz alta até que seu oponente tenha: a) decidido usar a ação de contramagia e b) realizado o teste de Identificar Magias (CD 10 + nível da magia).

Como Encerrar um Duelo Arcano

Quando o duelo termina, todos os participantes recuperam qualquer dano por contusão e de habilidade sofrido durante o combate. As magias lançadas perdem o efeito como se fossem dissipadas, assim como os efeitos duradouros (como doenças, venenos mágicos ou monstros invocados). A magia que cerca a área termina. Os efeitos que foram suprimidos pela arena (como as magias que não eram de toque ou pessoais lançadas pelos participantes antes de entrarem no duelo) voltam a funcionar normalmente.

Um duelo arcano pode ser encerrado de várias maneiras.

Derrota do Oponente: A pessoa que permanecer "viva" dentro da arena é considerada a vencedora do duelo.

Remoção dos Oponentes: Qualquer participante que deixar a arena será desclassificado do duelo. Isso inclui sair intencionalmente ou ser empurrado por uma criatura ou magia, mas não inclui o uso de magias como *piscar, porta dimensional* ou *teletransporte* para se deslocar nos limites internos da arena. Caso mais de um participante abandone a arena, o único que permanecer será considerado o vencedor.

Desclassificação: Um participante que seja desclassificado de um duelo é considerado uma interferência externa (embora não termine o combate apenas por estar no interior da arena). Se o mesmo entrar novamente na área após tê-la abandonado, conjurar magias na arena ou atacar outro participante, o duelo se encerra devido à interferência externa, conforme descrito acima.

Tempo: Um duelo arcano termina automaticamente após 1 hora de combate. Se nenhuma das outras condições de vitória for cumprida até esse momento, será declarado um empate.

Empate: Se todos os participantes ativos (mas não os "mortos") declararem verbalmente um empate, o duelo se encerrará.

Fogo da Lua

A Iniciada-mor Courynna Jacerryl derramou o leite e o vinho sobre o altar de Selûne cravejado de pedras da lua, então começou a dançar e entoar uma prece sagrada para a divindade. Seus movimentos eram seguidos por dezessete jovens clérigos da mesma fé, honrados por estarem envolvidos na cerimônia. No fim, a Iniciada-mor e seus jovens assistentes prostraram-se ao solo, exaustos pelo esforço.

Um brilho muito claro surgiu no altar, cobrindo as oferendas e fluindo em direção aos fiéis.

— Esta é uma noite abençoada. — disse Courynna — E um bom sinal para todos vocês de que a Nossa Senhora de Prata vos considera dignos para vislumbrar a dádiva dela.

O brilho finalmente se espalhou o suficiente para tocar as mãos de um dos noviços.

— E me parece que Ela tem algo especial planejado para você, Maera.

Então, o brilho recuou para o altar e permaneceu ali, mudando sua forma.

— Rápido, coletem o sagrado fogo da lua. Não temos muito tempo.

Um dos rituais sagrados de Selûne é chamado de Mistério da Noite; ele deve ser realizado uma vez por ano pelo clérigo de posto mais elevado da congregação. O ritual é muito cansativo e envolve oferendas de leite e vinho depositadas sobre um altar sagrado durante as noites de lua cheia. Muitas vezes, quando a Donzela da Lua se sente particularmente satisfeita, ela transforma o líquido da oferenda no *fogo da lua*, uma massa fluida animada, brilhante, opalina e de consistência cremosa. O *fogo da lua* flui a partir do altar para envolver as criaturas e os itens do ritual, geralmente conferindo-lhes poderes mágicos. Qualquer substância restante se torna inerte e é chamada de *ungüento da lua*, que é armazenado pelos clérigos de Selûne em jarros de cerâmica translúcidos (consulte o capítulo de Itens Mágicos). O ungüento é oferecido àqueles que realizaram serviços excepcionais para a igreja. Os clérigos de Selûne consideram o *fogo da lua* (e o *ungüento da lua*) uma substância sagrada e não pouparão esforço para recuperá-la caso seja roubada.

Os itens mais comuns criados com o *fogo da lua* são as *braçadeiras da lua*, os *mantos da lua*, o *pó da lua* e o *bálsamo da lua* (descritos no capítulo de Itens Mágicos). Normalmente, são criados itens com valor entre 5.000 e 10.000 PO pelo *fogo da lua* e as sobras enchem 1d6 jarros com o *ungüento da lua*.

Magia Rúnica

O velho anão apoiou seu cinzel sobre a pedra. Concentrando seus pensamentos em uma prece ao Forjador da Alma, ele começou a entalhar uma linha em direção ao centro da rocha. Fez outra linha depois dessa e uma curva cortando ambas. Em pouco tempo, as linhas entalhadas começaram a brilhar timidamente com uma luz vermelho escura. A figura mais proeminente tinha a forma do martelo de Moradin.

O artífice trabalhou sem pressa. Ele sabia que esse trabalho levaria tempo e sua arte era mais antiga que muitas gerações. Em breve, sua mais poderosa runa de cura estaria terminada.

A magia rúnica é o método de vincular magias a objetos na forma de runas mágicas que são acionadas pelo toque. É uma tradição praticada por anões e gigantes, mas que começou a se espalhar e está ganhando importância em áreas distantes das montanhas e túneis onde o povo robusto e os gigantes construíram seus lares. A magia rúnica é descrita com detalhes no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*.

Fogo Primordial

Garras ósseas infligiram a agonia da dor em suas costas. Isso quase a fez desmaiar.

Shandril abriu seus olhos e procurou o dracolich. Apoiada em suas mãos e joelhos, ela se virou e observou Shargrailar num movimento descendente em sua direção, com seus olhos frios brilhando em meio a sua feição cruel, suas garras estendidas prontas para rasgar e despedaçar. A antiga ladra do Vale Profundo cruzou o olhar gélido da criatura e sorriu.



Fogo da Lua

Ilustração de Michael Dubisch

De seus olhos brotaram chamas na forma de dois raios flamejantes que atingiram os olhos do dragão morto-vivo. A fumaça se ergueu e Shangrailar gritou. Asas esqueléticas se esticaram em agonia para os lados. Shandril ainda estava gargalhando em triunfo ao arremessar um inferno de chamas brancas contra o dracolich cego. Ele se contorceu para trás em pleno ar e, em chamas, caiu por terra.

— do romance *Spellfire*

O fogo primordial é composto pela magia em sua forma pura, refinada e controlada. Em manifestações benignas, essa habilidade se apresenta como uma fonte de luz prateada e de energia curativa. Em batalha, ela é um jato radiante branco-azulado que consome a tudo. O fogo primordial na sua forma básica é descrito no *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS*. Fornecemos a seguir algumas informações adicionais.

Muitos sábios e eruditos acreditam que a habilidade sobrenatural batizada de fogo primordial pertence a uma única criatura em cada geração, embora os rumores mais recentes descartem essa teoria e os portadores do fogo primordial sejam mais comuns do que se imaginava. Os indivíduos nascidos com a capacidade de canalizar o fogo primordial têm o talento Portador do Fogo Primordial, descrito no próximo capítulo.

Um personagem abençoado com o fogo primordial é capaz de executar proezas incríveis, determinadas pelas suas habilidades, talentos e a quantidade de energia mágica armazenada no momento. Em geral, a magia bruta pode ser usada para curar, gerar rajadas de fogo destrutivo ou absorver os efeitos mágicos que toque, embora os efeitos exatos variem conforme as circunstâncias e o usuário. Os portadores mais experientes desenvolvem a capacidade de liberar diversas rajadas simultâneas ou mesmo alçar vôo (a classe de prestígio condutor do fogo primordial descreve essas habilidades).

Como Absorver a Energia Mágica

Um portador do fogo primordial pode preparar uma ação para absorver as magias direcionadas contra ele, como se fosse um *bastão da absorção*. Ele armazena um nível de energia de fogo primordial para cada nível de magia absorvido e pode armazenar uma quantidade de níveis de energia equivalente ao seu valor de Constituição. Se atingir o limite, não conseguirá absorver mais nenhum nível de magia até que utilize alguns níveis da energia primordial acumulada.

Caso a magia que vise o portador tenha mais níveis do que ele é capaz de armazenar no momento, serão absorvidos os níveis até seu limite e os níveis restantes serão divididos pelo nível original da magia para determinar a fração do efeito que será eliminada (de maneira similar a *reverter magia*, mas o conjurador nunca correrá o risco de ser atingido).

Se a Constituição do portador diminuir a ponto de ter níveis de fogo primordial armazenados além do limite, o excesso será descarregado contra uma criatura selecionada aleatoriamente, dentro do alcance, como uma rajada de fogo destrutivo (veja a seguir).

Os níveis de energia armazenados não estão disponíveis dentro de um *campo antimagia*, mas não serão perdidos. Assim que o portador abandonar o *campo*, os níveis de energia estarão disponíveis novamente. *Dissipar magia* e efeitos similares não eliminam os níveis de energia armazenados. Um personagem que tenha energia armazenada irradia magia como se fosse um item mágico de nível equivalente ao total de níveis de fogo primordial acumulados.

como usar o fogo primordial

Usando uma ação padrão, o condutor do fogo primordial pode disparar os níveis de energia armazenada como um ataque de toque corpo a corpo ou à distância (alcance máximo de 120 m), infligindo 1d6 pontos de dano de fogo primordial por nível (Reflexos reduz à metade, CD 20). Metade desse dano é considerado dano por fogo e a metade restante é tratada como energia mágica bruta. As criaturas com imunidades, resistências ou proteções contra efeitos de fogo afetam apenas metade do dano. Uma criatura pode escolher "fogo primordial" como arma para ser utilizada com o talento Foco em Arma.

Um portador do fogo primordial é capaz de curar uma criatura por meio do toque, restaurando 2 PV a cada nível de energia despendido no processo. O fogo primordial não é energia positiva, portanto não afeta os mortos-vivos.

Diferente da maioria das habilidades sobrenaturais, o fogo primordial é suscetível a magias e itens mágicos que afetariam habilidades similares a magia, como um *bastão de absorção* ou *bastão da negação* (se o mesmo for usado contra a manifestação, mas não contra o portador). É possível neutralizá-lo ou eliminá-lo com *dissipar magia* e, teoricamente, outro portador seria capaz de usar a própria energia como contra-mágica. Entretanto, ela é uma habilidade sobrenatural e não provoca ataques de oportunidade quando é ativada e ignora a Resistência a Magia.

fontes de magia

Muitas guildas de magos utilizam uma fonte de magia, um reservatório arcano de feitiços que podem ser extraídos por seus membros (como a Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores, com sede em Águas Profundas; para obter as regras de afiliação nessa organização, consulte a classe de prestígio mago de guilda de Águas Profundas, no próximo capítulo). Geralmente, cada membro recebe um foco especial (um anel, broche, lenço ou outro item fácil de carregar) no momento de sua iniciação. Esse objeto fornece acesso à fonte de magia, funciona somente com seu dono e, caso este perca o foco, deverá obter outro através de uma nova iniciação.

Invocar uma Magia: É possível retirar a magia a qualquer distância e entre os planos, mas o limite diário do conjurador deve ser capaz de armazenar o efeito desejado e ele precisa ter a habilidade de classe *fonte de magia*. Durante a preparação de suas magias diárias, o personagem decide se manterá parte de seu limite disponível. O processo é considerado uma habilidade similar a magia. O mago somente poderá invocar as magias disponíveis ao seu nível de conjurador, mas elas não precisam constar em seu grimório. A quantidade de níveis de magia que o personagem consegue retirar da *fonte* equivale à metade de seu nível de conjurador (mínimo 1). Portanto, um mago de 5º nível poderia invocar uma magia de 2º nível ou duas de 1º nível a cada dia, mas apenas quando seu limite comportá-las e seu Débito com a fonte estiver equilibrado (veja a seguir).

Para invocar a magia da *fonte*, o personagem se concentra em seu foco; isso exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. O efeito, se estiver disponível na *fonte*, estará preparado e ocupará uma vaga do nível adequado no início do seu próximo turno e poderá ser utilizado imediatamente. Entretanto, se o mago não conjurá-lo em [nível de conjurador] minutos, a magia desaparecerá e estará perdida. Os magos e feiticeiros não aprendem a magia invocada, a despeito de sua presença temporária em sua memória, embora seja capaz de aprender o mesmo efeito posteriormente através dos métodos comuns.

Disponibilidade: As magias da fonte mudam diariamente, com base nas contribuições dos membros conjuradores (veja Débito com a Fonte, a seguir). A chance de obter a magia desejada em qualquer período de 24 horas equivale a 65% menos 5% por nível da magia. Por exemplo, qualquer magia de 1º nível teria 60% de chance de estar disponível. Por outro lado, um efeito de 9º nível teria apenas 20% de chance de ser obtido. Caso uma magia esteja disponível e seja invocada, o conjurador poderá tentar obter a mesma magia novamente com um redutor de 5%. Contudo, se o efeito não estiver disponível, será impossível invocá-lo até o dia seguinte. Se a magia desejada não estiver disponível, o conjurador poderá continuar procurando outras magias até encontrar um efeito adequado; o processo não exigirá mais tempo do que a ação de rodada completa necessária para invocar a magia. As magias armazenadas em uma *fonte de magia* incluem todas aquelas descritas na lista do mago/feiticeiro do *Livro do Jogador* e quaisquer outras determinadas pelo Mestre.

Existem três níveis de acesso à *fonte* (I-III); os privilégios da *fonte de magia I* garantem acesso a magias de 1º a 3º níveis; a *fonte de magia II* oferece magias de 4º a 6º níveis e a *fonte de magia III* fornece magias de 7º a 9º níveis. Não há magias de nível 0 na fonte.

Débito com a Fonte: Sempre que um conjurador retira uma magia da *fonte*, ele adquire um débito. Mais tarde, ele deverá oferecer um "pagamento em energia" para a *fonte de magia:* qualquer efeito preparado (ou apenas conjurado, para os feiticeiros) de nível equivalente à magia invocada anteriormente ou uma quantidade de efeitos cujos níveis somados sejam iguais à magia invocada. Por exemplo, o débito de um efeito de 5º nível equivale a 5 níveis de magia; é possível eliminá-lo oferecendo outra magia de 5º nível para a *fonte* ou qualquer combinação de efeitos que totalizem cinco níveis de magia — como uma de 2º nível e outra de 3º. Efetuar o pagamento exige uma ação de rodada completa, semelhante a invocar um efeito, e elimina a(s) magia(s) do(s) nível(is) selecionado(s) do limite diário do conjurador.

Não é necessário efetuar o pagamento imediatamente. Na verdade, qualquer membro da guilda poderia acumular um débito com a *fonte* equivalente a 3 vezes o seu nível de conjurador antes de sofrer penalidades. Dessa forma, um conjurador de 10º nível (feiticeiro 5/mago de guilda 5) conseguiria invocar até 30 níveis de magia da *fonte*. Entretanto, ao elevar seu débito para 31 níveis de magia (ou mais), seu acesso estará automaticamente suspenso até que ele reduza sua dívida para um valor inferior a 30.

Nada impede um conjurador de efetuar pagamentos adiantados à *fonte* e conservar um "balanço positivo". De maneira semelhante, qualquer membro da guilda pode executar os pagamentos em favor de outro afiliado da guilda, em troca de serviços, dinheiro ou favores. Na verdade, uma espécie de "moeda corrente" relacionada à *fonte* foi criada pelos integrantes da organização, que compram itens e favores usando níveis de magia (informalmente denominados "feitiços").

Praticantes da Magia

A inda que possamos classificar a magia como arcana ou divina, existem mais de dois tipos de magia, fato demonstrado pelas diferentes classes de conjuradores apresentadas no *Livro do Jogador*. O *Livro do Mestre* e o *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* nos mostra outros conjuradores, novos tipos de magia, novos talentos relacionados com a magia e novas utilizações para as perícias relacionadas ao estudo e ao uso da magia. Estes não são os únicos tipos de magia conhecidos em Faerûn. Magos antigos deixaram um legado de gemas encantadas. Algumas pessoas utilizam a magia pura sem criarem nenhuma rotina arcana. Alguns gnomos avançam a tecnologia de tal forma que seus efeitos se assemelham à magia. Muitos magos encontram novas aplicações para a metamagia e feiticeiros aumentam seu repertório arcano ao alterarem suas magias de fogo para ácido.

Todos esses exemplos são formas válidas e aceitas da prática da magia no mundo, ainda que não incorporem todos os exemplos possíveis, seja através dos métodos diferentes de conjuração, formas especializadas de estudo ou alterações absurdas na Trama. Este livro apresenta as variações mais conhecidas, mas ignora os rumores, as especulações e as mentiras criadas por falastrões e charlatões arcanos.

Talentos e perícias

Embora a magia seja fundamentalmente importante para o mundo de Toril e seus praticantes e manipuladores talvez sejam os habitantes mais notórios dos reinos, ela engloba mais do que a simples conjuração de feitiços. O conhecimento mágico também é essencial, seja na melhoria das perícias com o tempo ou nas habilidades especiais que permitem aplicações adicionais da magia.

Perícias

Em vez de apresentar novas perícias, essa seção discute algumas informações que podem ser usadas em conjunto com as perícias descritas no *Livro do Jogador*.

Conhecimento (Arcano)

Tarefa	CD
Reconhecer a runa pessoal de um conjurador	20
Reconhecer gema harmonizada	25
Reconhecer runa inscrita como sendo mágica	25
Reconhecer afinidade ou resistência do material	25

Conhecimento (Religião)

Tarefa	CD
Identificar o patrono de item mágico religioso	20

Falsificação

Tarefa	CD
Criar pergaminho ou grimório falso	+5 na CD de Falsificação

IDENTIFICAR MAGIA

Tarefa	CD
Determinar os limites exatos de uma área de magia selvagem (requer 3 rodadas de análise)	25
Desenhar um círculo para aumentar o nível de conjurador	20 + 5 x aumento da área da magia
Compreender as anotações de um grimório alheio	25 + nível mais elevado da magia do livro
Identificar magia contida em uma runa inscrita	15 + nível da magia
Identificar se um material bruto foi preparado para a criação de um item mágico	25
Revelar todos os poderes de um item mágico auto-identificável	20
Reconhecer se um material foi forjado magicamente	20
Reconhecer um item mágico da Trama de Sombras (com *detectar magia*)	20

OFÍCIOS

Item	Ofícios	CD
Grimório	Costurar Livros	15
Papel (100 folhas)	Costurar Livros	12
Papiro (100 folhas)	Costurar Livros	10
Pergaminho (100 folhas)	Costurar Livros	10
Runa mágica*	variável	20 + nível de magia
Tatuagem mágica**	Caligrafia	10, 15 ou 20

* Exige o talento *Inscrever Runas*, descrito no livro *REINOS ESQUECIDOS*.

** Utilizando a magia *criar tatuagem mágica* do livro *REINOS ESQUECIDOS*.

OPERAR MECANISMO

Tarefa	CD
Desativar runa mágica + nível da magia (idêntico às armadilhas mágicas comuns)	25

PROCURAR

Tarefa	CD
Detectar *portal* ativo ou inativo (requer o domínio Portal)	20

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

Tarefa	CD
Imitar o talento Magia de Trama de Sombras para usar item desse tipo sem perigo	30

Talentos

Os talentos descritos nesse capítulo complementam aqueles apresentados no *Livro do Jogador* e no *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS*. Eles obedecem às regras do *Livro do Jogador* para determinar a quantidade de talentos escolhidos pelo personagem e a freqüência em que isso deve ser feito. Nenhum deles são considerados talentos regionais.

AMPLIAR MAGIA [METAMÁGICO]

Você pode aumentar a área de efeito de suas magias.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: O conjurador pode ampliar as áreas de efeito de explosões, dispersões ou emanações. As magias que tenham efeitos diferentes (como raios ou névoas) não podem ser modificadas por esse talento. Quaisquer variantes de medida da magia são ampliados em 50%. Por exemplo, uma *bola de fogo* ampliada (que geralmente afeta uma dispersão de 6 m de raio) atingirá qualquer alvo numa dispersão de 9 m de raio. Uma magia ampliada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

CONTRAMÁGICA INSTINTIVA [GERAL]

Você reage rapidamente para neutralizar as magias de seus oponentes.

Pré-requisitos: Contramágica Aprimorada, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Uma vez por rodada, o personagem é capaz de tentar neutralizar uma magia de seu oponente, mesmo que não tenha preparado uma ação para esse fim. Essa ação de contramágica substitui a ação normal do personagem naquela rodada. É impossível utilizar esse talento quando o conjurador for surpreendido.

Normal: Sem esse talento, o personagem deve preparar uma ação a cada rodada se deseja utilizar uma contramágica (consulte o *Livro do Jogador*, página 152).

HARMONIZAR GEMAS [CRIAÇÃO DE ITEM]

Você pode criar gemas mágicas que armazenam magias até serem acionadas.

Pré-requisitos: Inteligência 13+, Ofícios (lapidação), 3º nível de conjurador arcano ou superior.

Benefício: O personagem é capaz de armazenar uma magia arcana em uma pedra preciosa. Ele deve ter a magia preparada (ou conhecê-la, para os feiticeiros) e fornecer todos os componentes materiais e focos exigidos antes de criar a gema. Caso a magia tenha um custo em XP, este precisa ser fornecido no começo da harmonização, além do custo necessário para criar a própria gema. De modo similar, os componentes materiais são consumidos no início da criação (mas não os focos, que podem ser reutilizados). O nível da gema equivale ao mínimo necessário para conjurar a magia e não pode superar o nível de conjurador do próprio criador.

Cada gema somente poderá ser harmonizada com uma única magia. Ela deve ter um valor mínimo de 50 PO por nível da magia a ser armazenada. O preço base de uma gema harmonizada (sem incluir o valor da própria pedra) equivale a 50 PO por nível de magia, mul-



Magia Temática

tiplicado pelo nível do conjurador. Para criar uma gema mágica, é preciso gastar 1/25 do preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do seu preço base. A harmonização requer 1 hora, além do tempo de execução normal da magia. O preço de mercado da gema é igual ao preço base, somado ao seu valor natural como pedra preciosa.

Consulte a seção Magia das Gemas no capítulo anterior para obter detalhes sobre pedras harmonizadas e a magia das gemas.

IGNORAR COMPONENTES [METAMÁGICO]

Você pode conjurar magias sem a necessidade de componentes materiais.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: Um efeito modificado por esse talento não exige qualquer componente material. As magias que não possuem componentes materiais ou utilizam qualquer material que custe mais de 1 PO não podem ser afetadas por esse talento. Uma magia sem componentes ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

INVOCAÇÃO APRIMORADA [GERAL]

Suas criaturas invocadas são mais fortes que o normal.

Pré-requisito: 2° nível de conjurador ou superior.

Benefício: As criaturas invocadas com qualquer efeito de conjuração recebem +1 PV por Dado de Vida e +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque e dano.

MAGIA RESISTENTE [GERAL]

Suas magias são particularmente fortes e resistem a testes de dissipar com mais eficiência que o normal.

Benefício: Qualquer teste para dissipar suas magias sofre –2 de penalidade.

MAGIA TEMÁTICA [GERAL]

Você desenvolveu uma manifestação temática pessoal que fornece qualidades visuais ou sonoras únicas para as suas magias. Dessa forma, você obtém maior sucesso quando conjura magias fortemente relacionadas ao seu tema, e qualquer magia que conjurar refletirá essa "assinatura" temática em maior ou menor grau.

Benefício: O personagem escolhe um tema para a sua conjuração. Todas as magias relacionadas diretamente ao tema são lançadas com +1 nível de conjurador. Ele adiciona +5 na CD de qualquer teste de Identificar Magia realizado para identificar as magias que lançar, mesmo que não sejam efeitos temáticos.

Um "tema" de magia engloba dois componentes. O primeiro é um conjunto de magias relacionadas diretamente ao tema selecionado, que inclui uma magia a cada nível disponível ao personagem. Por exemplo, um mago de 5° nível poderia escolher *raio de gelo*, *mísseis mágicos*, *chuva de bolas de neve de Snilloc* e *vôo* como magias relacionadas ao seu tema. O segundo componente é um efeito visual e um efeito sonoro comum a todas as suas magias, como "fogo", "gelo" ou "crânios sibilantes". Esse efeito especial não altera a magia de nenhuma forma, mas aprimora os efeitos selecionados pelo conjurador como parte de seu tema. Por exemplo, caso o tema do conjurador seja "fogo", a magia *mísseis*

mágicos produziria rajadas de fogo, ainda que os projéteis sejam compostos de energia e não causem dano por fogo. Caso o tema do personagem seja "crânios sibilantes", sua magia *vôo* apresentaria crânios sibilantes que flutuariam e gritariam em torno dele durante o vôo.

PORTADOR DO FOGO PRIMORDIAL [GERAL]

Você é um dos raros indivíduos que possuem o talento inato de controlar a magia bruta na forma do fogo primordial.

Benefício: O personagem é capaz de utilizar o fogo primordial para absorver a energia da magia, criar rajadas de fogo destrutivo ou curar pessoas, conforme descrito na seção Fogo Primordial do capítulo anterior.

Especial: Esse talento está disponível somente para personagens de 1° nível e exige a aprovação direta do Mestre.

SUBSTITUIÇÃO DE ENERGIA [METAMÁGICO]

Você pode alterar magias que utilizam um tipo de energia para utilizar outro tipo.

Pré-requisitos: Qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônica. O conjurador poderá alterar as magias que tenham qualquer descritor de energia para utilizar a energia do tipo selecionado. Em todos os aspectos, a magia alterada gera os efeitos normais, exceto pelo tipo de dano causado. Por exemplo, uma *bola de fogo* substituída com ácido ainda afetará uma dispersão de 6 m de raio, mas causará dano por ácido em vez de fogo.

Caso a magia tenha um efeito secundário, sua versão alterada o conservará. Por exemplo, a magia *grito* é capaz de ensurdecer adversários vivos e inflige dano adicional a monstros cristalinos. Se a energia sônica for substituída por fogo, o *grito* alterado ainda causará esses efeitos, mas infligirá dano por fogo (não sônico). Entretanto, muitas vezes os efeitos secundários estão diretamente relacionados ao tipo de energia; por exemplo, uma *esfera flamejante* é capaz de incendiar objetos, mas uma *esfera sônica* ou uma *esfera ácida* não poderiam fazê-lo.

Quando parte do dano causado não está relacionado à energia (e seus tipos), essa parcela do efeito não será alterada pelo talento Substituição de Energia. Por exemplo, a *tempestade glacial* causa 3d6 pontos de dano de impacto e 2d6 pontos de dano por frio. Substituir o frio por eletricidade criará uma *tempestade elétrica* que inflige 3d6 pontos de dano de impacto e 2d6 pontos de dano de eletricidade.

Uma magia substituída ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de energia.

classes de prestígio

As classes de prestígio descritas a seguir estão disponíveis para os personagens dos jogadores, em complemento daquelas apresentadas no *Livro do Mestre* e no *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS.*

Andarilho Divino

Os andarilhos divinos são conjuradores que desprezam a hierarquia normal da igreja e preferem a liberdade, a independência e o anseio de viajar. Eles acreditam que devem conhecer o mundo, descobrir suas belezas e verdades ocultas e aprender como seus espíritos se relacionam com o resto de Faerûn para servir melhor às suas divindades. Os andarilhos são famosos pela criação de poções e gemas mágicas.

A maioria dos andarilhos divinos começa sua carreira como clérigos, mas alguns druidas e rangers também selecionam a classe de prestígio. Em função da independência e desprezo pelas autoridades do andarilho, os monges e paladinos somente trilharão esse caminho se desrespeitarem seus juramentos. Quase todos os andarilhos cultuam divindades da beleza, do individualismo, do amor, do hedonismo, do carisma, do aperfeiçoamento pessoal, da escuridão, da lua, da alegria, da fertilidade, da maternidade, da dança, da música, das doenças, do veneno, da sorte, do azar ou das estações.

Em geral, os andarilhos divinos do Mestre atuam sozinhos e preferem interagir com as pessoas (incluindo outros andarilhos) individualmente, mas não em grupos. Muitas vezes, eles contratam guarda-costas ou criam amigos capazes de equilibrar suas fraquezas em meio a um combate.

PRÉ-REQUISITOS:

Para se tornar um andarilho divino (And), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talentos: Vontade de Ferro.

Perícias: Alquimia 3 graduações, Diplomacia 8 graduações, Conhecimento (natureza) 3 graduações, Atuação 3 graduações, Profissão (herbalista) 3 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 2° nível ou superior.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do andarilho divino (e as habilidades chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Mensagens Secretas (Car), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os andarilhos divinos não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional. Suas habilidades se baseiam em sua capacidade de utilizar a linguagem corporal e a confiança na própria aparência. Quando estiver usando qualquer tipo de armadura ou escudo, sua habilidade *glória divina* não funciona e ele não conseguirá ativar nenhuma habilidade similar à magia.

Conjuração: Os andarilhos divinos nunca abandonam seu treinamento mágico e o desenvolvem em con-

junto com suas demais habilidades. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um andarilho divino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Glória Divina (Sob): Um andarilho divino sem armadura recebe um bônus sagrado (ou profano, caso sua divindade patrona seja maligna) na CA equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver).

***Sono* (SM):** Uma vez por dia, o andarilho divino é capaz de conjurar *sono* como um feiticeiro de nível equivalente ao nível dessa classe de prestígio somado ao seu nível de conjurador divino mais elevado (CD 11 + modificador de Car).

Familiar: A partir do 2º nível, o andarilho divino pode obter um familiar, como se fosse um feiticeiro ou mago. Um andarilho que tenha níveis de mago ou feiticeiro adiciona os níveis da classe de prestígio para determinar as características do familiar, como armadura natural, Inteligência e habilidades especiais.

Lendas da Natureza: No 2º nível, o andarilho recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Profissão (herbalista) e Conhecimento (natureza).

Magia das Gemas (Sob): Um andarilho de 3º nível aprende o segredo da magia das gemas, descrito no capítulo anterior. Ele adquire o talento Harmonizar Gemas e pode usá-lo para armazenar qualquer magia que conheça, seja arcana ou divina.



Andarilha Divina

Ilustração de Carlo Arellano

Resistir a Feitiços: A partir do 3º nível, o andarilho recebe +2 de bônus sagrado (ou profano, caso sua divindade patrona seja maligna) em testes de resistência contra efeitos de encantamento (feitiço).

Preparar Poção: No 4º nível, o andarilho divino adquire o talento Preparar Poção.

***Sugestão* (SM):** No 5º nível, uma vez por dia, o andarilho divino é capaz de conjurar *sugestão* como um feiticeiro de nível equivalente ao nível dessa classe de prestígio somado ao seu nível de conjurador divino mais elevado (CD 13 + modificador de Car).

Poção Aprimorada I: Um andarilho de 6º nível consegue preparar poções como se tivesse acesso a todas as magias de feiticeiro/mago de nível 0 e 1º nível (mesmo que não constem em sua lista de magias). Ele não precisa preparar a magia em questão, mas seu limite diário deve ser capaz de armazenar o efeito desejado; durante a preparação de suas magias diárias, o personagem decide se reservará as magias do nível adequado para criar a poção. Ele ainda precisa fornecer todos os componentes e focos necessários para fazê-lo.

***Enfeitiçar Monstros* (SM):** No 7º nível, uma vez por dia, o andarilho divino é capaz de conjurar *enfeitiçar monstros* como um feiticeiro de nível equivalente ao nível dessa classe de prestígio somado ao seu nível de conjurador divino mais elevado (CD 14 + modificador de Car).

Poção Aprimorada II: Como poção aprimorada I, mas permite a criação de poções como se o andarilho divino tivesse acesso a todas as magias de feiticeiro/mago de 2º nível.

***Enfeitiçar Multidões* (SM):** No 9º nível, uma vez por dia, o andarilho divino é capaz de conjurar *enfeitiçar multidões* como um feiticeiro de nível

Tabela 3-1: O Andarilho Divino

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	Glória divina, sono	+1 nível de uma classe divina anterior
2º	+1	+0	+3	+3	Familiar, lendas da natureza	+1 nível de uma classe divina anterior
3º	+1	+1	+3	+3	Magia das gemas, resistir a feitiços	+1 nível de uma classe divina anterior
4º	+2	+1	+4	+4	Preparar poção	+1 nível de uma classe divina anterior
5º	+2	+1	+4	+4	Sugestão	+1 nível de uma classe divina anterior
6º	+3	+2	+5	+5	Poção aprimorada I	+1 nível de uma classe divina anterior
7º	+3	+2	+5	+5	enfeitiçar monstros	+1 nível de uma classe divina anterior
8º	+4	+2	+6	+6	Poção aprimorada II	+1 nível de uma classe divina anterior
9º	+4	+3	+6	+6	Enfeitiçar multidões	+1 nível de uma classe divina anterior
10º	+5	+3	+7	+7	Poção aprimorada III, corpo atemporal	+1 nível de uma classe divina anterior

equivalente ao nível dessa classe de prestígio somado ao seu nível de conjurador divino mais elevado (CD 18 + modificador de Car).

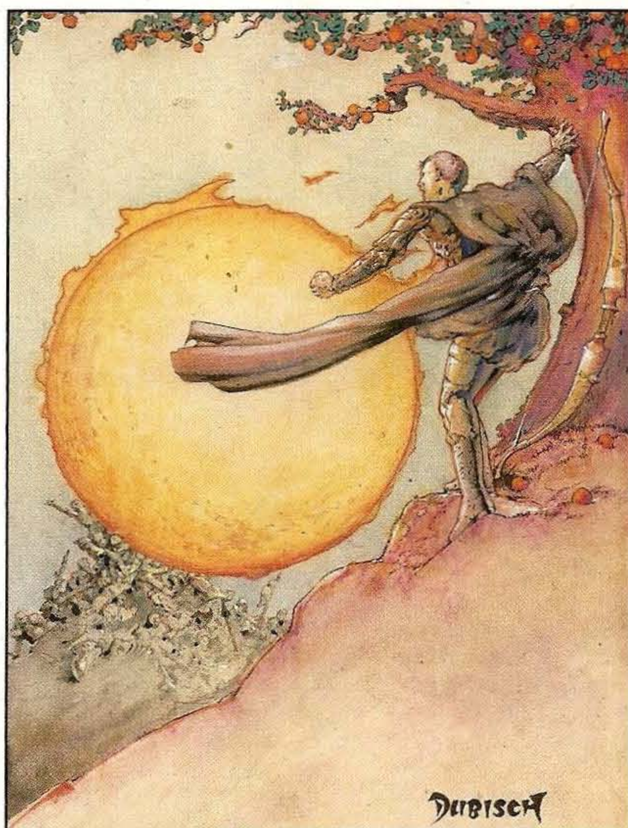
Poção Aprimorada III: Como poção aprimorada I, mas permite a criação de poções como se o andarilho divino tivesse acesso a todas as magias de feiticeiro/mago de 3° nível.

Corpo Atemporal: Ao atingir o 10° nível, o andarilho divino não sofre mais as penalidades por envelhecimento (consulte a tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento, página 93 do *Livro do Jogador*) e não pode ser envelhecido através de magia. Quaisquer penalidades existentes ainda se aplicam. Os bônus de habilidade são mantidos e o andarilho ainda morre de velhice quando sua hora chegar.

Arcano de guerra de cormyr

Os arcanos de guerra de Cormyr estão entre os magos de batalha mais respeitados de toda Faerûn. Treinados por combatentes arcanos experientes, eles garantem um imenso poder de fogo no campo de batalha. Nos embates contra a horda Tuigan, eles foram indispensáveis na proteção das tropas aliadas, que estavam em menor número. Na recente guerra contra o dragão e seus asseclas goblins em Cormyr, muitos arcanos de guerra perderam suas vidas ao atrasar o massacre. Desde sua criação, a ordem é considerada uma das ferramentas mais eficazes contra o ataque de forças hostis ou desconhecidas. A trilha que devem percorrer para alcançar esses objetivos é longa, difícil e geralmente solitária, mas os indivíduos valorosos que completam a jornada são aqueles que pertencem às lendas. Sua recompensa? O respeito de seus companheiros, do povo de Cormyr e a gratidão dos reis.

Obviamente, os magos se tornam os arcanos de guerra mais eficazes, embora a classe não esteja limitada a eles. Com freqüência, os feiticeiros também escolhem essa carreira e sua dedicação a áreas específicas da magia lhes permite se tornar servos poderosos da Coroa. Os bardos preferem outras classes, mesmo sendo aptos a exercerem esta função.



Arcano de Guerra

Illustração de Michael Dubisch

A maioria dos arcanos de guerra serve ao reino de Cormyr diretamente e esse dever não permite aventuras freqüentes. No entanto, muitos arcanos de guerra atuam ostensivamente em busca de ameaças em potencial a Cormyr, eliminando-as antes que se tornem mais graves.

Dado de Vida: d4

Pré-requisitos:

Para se tornar um arcano de guerra de Cormyr (Agc), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Bom, Leal e Neutro, Neutro, Neutro e Bom

Talentos: Aumentar Magia, Ampliar Magia, Usar Arma Comum (qualquer uma).

Perícias: Identificar Magia 10 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 4° nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe do arcano de guerra de Cormyr (e as habilidades chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer) (Int), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os arcanos de guerra não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjuração: Os arcanos de guerra nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arca-

Tabela 3-2: O Arcano de Guerra

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+2	+0	+2	Foco em Arma	+1 nível de uma classe arcana anterior
2°	+1	+3	+0	+3	Talento metamágico	+1 nível de uma classe arcana anterior
3°	+1	+3	+1	+3	Ampliar Magia	+1 nível de uma classe arcana anterior
4°	+2	+4	+1	+4	Talento metamágico	+1 nível de uma classe arcana anterior
5°	+2	+4	+1	+4	Área de magia ampliada	+1 nível de uma classe arcana anterior

no anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um arcano de guerra, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Foco em Arma: O arcano de guerra adquire o talento Foco em Arma com qualquer arma comum de sua escolha. Ele deve saber usar a arma para receber esse talento.

Talento Metamágico: Os arcanos de guerra concentram seu aprendizado na eficiência de conjuração. Para atingir esse objetivo, eles aprimoram suas habilidades com várias técnicas metamágicas. No 2° e 4° níveis, o arcano adquire um talento metamágico adicional de sua escolha para ser incluído em seu repertório de conhecimento.

Ampliar Magia: Parte do treinamento do arcano de guerra envolve o estudo da essência da magia. Durante este aprendizado, ele descobre como se adaptar às condições transitórias do campo de batalha. Ainda que possa preparar suas magias com talentos metamágicos, em várias ocasiões o arcano precisará alterar uma magia repentinamente. A partir do 3° nível, um arcano de guerra é capaz de lançar uma magia como se estivesse sob os efeitos do talento Ampliar Magia. Essa magia não precisa ser preparada com antecedência e não aumenta o tempo de execução ou ocupa um espaço mais elevado. O arcano pode ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 1 + modificador de Carisma (se houver).

Área de Magia Ampliada: Para um arcano de guerra, é muito importante usar poucas magias para derrotar seus inimigos. Assim, eles conseguem modificar as dimensões dos efeitos que conjuram com o talento Ampliar Magia para afetarem áreas ainda maiores. Sempre que um arcano de guerra de 5° nível ou superior conjurar uma magia alterada pelo talento Ampliar Magia, o raio de ação dessa magia será aprimorado em 100% (em vez de 50%). Portanto, uma *bola de fogo* ampliada afetaria uma dispersão de 12 m de raio e não apenas 9 m.

Caçador de Magos

Os caçadores de magos são indivíduos raros que dominam a magia desenvolvida para combater outros conjuradores. Eles não aprendem somente as técnicas de combate que seriam ensinadas aos guerreiros, mas também os efeitos arcanos que visam as fraquezas de seus oponentes. Alguns usam armadilhas, outros preferem armas, mas todos refinam suas habilidades mágicas ao extremo, pois elas os distinguem dos assassinos e caçadores comuns. Eles criam laços com pessoas capazes de levá-los aos seus inimigos, mas preferem a responsabilidade de executar seu trabalho sujo sozinhos.

Em essência, a maioria dos caçadores de magos é composta de mercenários especializados em um tipo de presa. Alguns, entretanto, seguem essa trilha por convicção religiosa. Ironicamente, os seguidores de Azuth e Shar contratam os membros dessa classe para alcançar os objetivos de suas divindades. A Igreja de Azuth acredita no uso responsável da magia. Isso impede que os ignorantes na Arte tratem os conjuradores como inimigos e também preserva a própria Trama. Primeiro, os seguidores de Azuth emitem um aviso a qualquer conjurador que abuse dos seus poderes. Se o alerta não adiantar, eles tomam providências mais


Caçador de Magos

Ilustração de Carlo Arellano

Tabela 3-3: O Caçador de Magos

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+0	+2	Testes de resistência aprimorados	+1 nível de uma classe anterior
2°	+1	+0	+0	+3	Invocação Aprimorada	+1 nível de uma classe anterior
3°	+1	+1	+1	+3	Testes de resistência aprimorados	+1 nível de uma classe anterior
4°	+2	+1	+1	+4	Foco em Magia	+1 nível de uma classe anterior
5°	+2	+1	+1	+4	Testes de resistência aprimorados	+1 nível de uma classe anterior
6°	+3	+2	+2	+5	Foco em Magia	+1 nível de uma classe anterior
7°	+3	+2	+2	+5	Testes de resistência aprimorados	+1 nível de uma classe anterior
8°	+4	+2	+2	+6	Foco em Magia	+1 nível de uma classe anterior
9°	+4	+3	+3	+6	Testes de resistência aprimorados	+1 nível de uma classe anterior
10°	+5	+3	+3	+7	Talento Foco em Magia	+1 nível de uma classe anterior

severas, até que sejam finalmente obrigados a enviar um caçador de magos para eliminar o conjurador renegado.

É óbvio que os seguidores de Shar somente se importam com a Trama até o ponto em que esta influencia a Trama de Sombras. Portanto, seus caçadores de magos perseguem e eliminam em público alguns usuários proeminentes da Trama, como um aviso àqueles que se opõem a divindade e como uma demonstração do poder da Trama de Sombras. Por meio desses atos, os seguidores de Shar esperam enfraquecer o poder que Mystra detém sobre a magia. Até agora, eles não obtiveram muito êxito nesse sentido, pois as magias que utilizam não são poderosas o suficiente para derrotar muitos conjuradores famosos. Com mais freqüência, os arcanos assassinados nessa cruzada são atacados pelos mortíferos monges-feiticeiros da Ordem Lua Negra. Embora, aparentemente, os caçadores não sejam os melhores candidatos para essa tarefa, sua devoção fanática pela sua divindade equilibra a situação.

Dado de Vida: d4

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um caçador de magos (Ccm), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, Magias em Combate, Usar Arma Comum (qualquer uma).

Perícias: Identificar Magia 10 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 4° nível ou superior. Capacidade de conjurar pelo menos 3 magias que exijam testes de resistência em Fortitude e mais 3 que exijam testes de resistência em Reflexos. Uma magia que cause dano, mas não permita um teste de resistência, pode substituir qualquer uma dessas exigências.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um caçador de magos (e as habilidades chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer um) (Int), Espionar (Int), Identificar Magias (Int), Intimidar (Car), Obter Informação (Car) e Ofícios (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os caçadores de magos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os caçadores de magos nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um caçador de magos, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Testes de Resistência Aprimorados: O caçador de magos aprimora a sua resistência contra as magias que utiliza contra os demais conjuradores. No 1° nível e a cada nível ímpar, ele recebe +1 de bônus em Fortitude ou Reflexos. Esses valores são cumulativos.

Invocação Aprimorada: No 2° nível, o personagem adquire o talento Invocação Aprimorada.

Foco em Magia: No 4° nível, o personagem recebe um talento Foco em Magia numa das seguintes escolas: Conjuração, Evocação, Necromancia ou Transmutação. A cada nível par subseqüente após o 4°, ele adquire outro Foco em Magia numa das escolas mencionadas; no 10° nível, o caçador terá Foco em Magia nas quatro escolas indicadas acima.

Clérigo Harpista

Quase todo harpista reconhece a importância das divindades que inspiraram a criação do grupo: Deneir, Eldath, Lliira, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Silvanus e Tymora; juntamente com as divindades élficas Aerdrie Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Arco Lunar e Solonor Thelandira. Entretanto, alguns preferem buscar um relacionamento mais íntimo com as divindades que se reuniram no Local Dançante.

Ainda que, em sua maioria, os clérigos harpistas sejam humanos, meio-elfos e elfos que escolheram uma das divindades listadas acima como seus patronos, os Harpistas recrutam membros com antecedentes, culturas e afiliações religiosas muito variadas, conquanto essas divindades não apóiem atividades malignas ou destruição sem limites. Druidas humanos, paladinos anões, rangers gnomos, ladinos/clérigos halflings de Brandobaris e muitos outros são bem-vindos. As divindades cujos aspectos e interesses particulares são similares àqueles das divindades patronas dos Harpistas incluem Aka-

TABELA 3-4: O CLÉRIGO HARPISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+2	+0	+2	Bênção, Conhecimento Harpista	+1 nível de uma classe divina anterior
2°	+1	+3	+0	+3	Bênção	+1 nível de uma classe divina anterior
3°	+2	+3	+1	+3	Bênção	+1 nível de uma classe divina anterior
4°	+3	+4	+1	+4	Bênção	+1 nível de uma classe divina anterior
5°	+3	+4	+1	+4	Bênção	+1 nível de uma classe divina anterior

di, Azuth, Chauntea, Gwaeron Windstrom, Lathander, Lurue, Cavaleiro Vermelho, Savras, Shaundakul, Shiallia, Valkur e muitas divindades de tendências neutras ou boas de vários panteões raciais.

Os clérigos harpistas geralmente viajam sozinhos ou na companhia de outros integrantes da organização ou aliados com as mesmas opiniões. Mesmo sozinho, o clérigo harpista pode contar com o auxílio de apoiadores da causa Harpista.

Dado de Vida: d8

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um clérigo harpista (Chp), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer um, exceto Mau.

Talentos: Prontidão, Vontade de Ferro.

Perícias: Diplomacia 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Conhecimento (religião) 8 graduações, Identificar Magia 8 graduações.

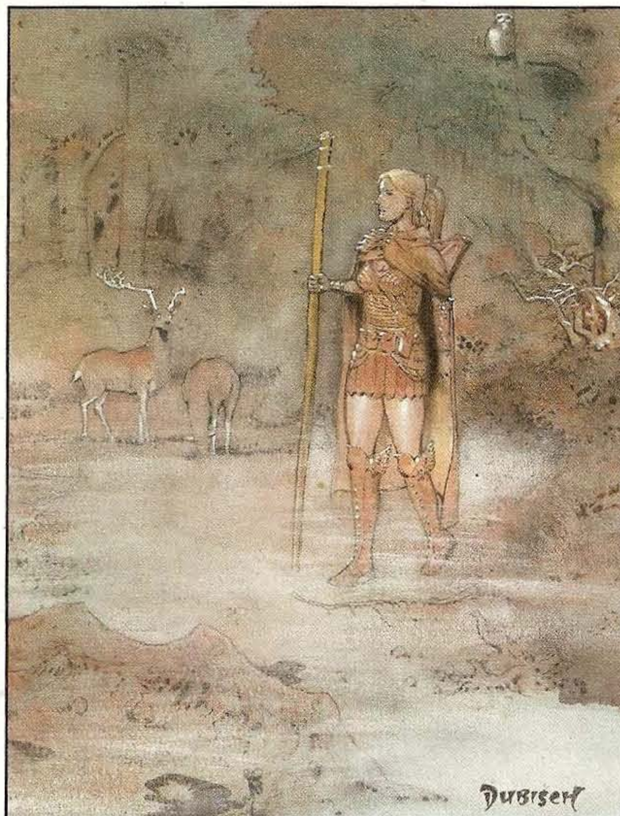
Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 3° nível ou superior.

Especial: O personagem deve ser indicado por um membro dos Harpistas e ser aprovado pelos Altos Harpistas. Além disso, a divindade patrona do personagem não deve ser maligna, nem devotada à destruição desenfreada.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um clérigo harpista (e as habilidades chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer um) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car, perícia exclusiva), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



Clériga Harpista

Ilustração de Micrhael Dubisch

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os clérigos harpistas sabem usar todas as armas simples, todos os tipos de armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos.

Conjuração: Os clérigos harpistas nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um clérigo harpista, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Bênçãos: Em cada nível, o clérigo harpista pode escolher uma bênção da tabela 3-5: Bênçãos do Clérigo Harpista, determinado pela soma de seu nível na classe de prestígio e seu modificador de Sabedoria (se de-

TABELA 3-5: BÊNÇÃOS DO CLÉRIGO HARPISTA

Nível + Modificador de Sab	Bênção	Efeito
1	A Nascente de Eldath	Criar água 1/dia como um clérigo de nível equivalente à sua classe divina mais elevada
2	O Cajado de Sylvanus	Talento Foco em Arma (cajado)
3	O Olho de Deneir	+2 de bônus sagrado em testes de resistência contra runas, escritas e símbolos
4	A Voz de Milil	+1 de bônus sagrado em todos os testes de perícias baseadas em Carisma
5	O Passo de Mielikki	Acrescenta 3 m ao deslocamento básico com armadura leve ou média
6	O Coração de Lliira	+2 de bônus sagrado contra compulsões e efeitos de medo
7	A Perspicácia de Oghma	Talento Foco de Perícia (qualquer Conhecimento)
8	O Brilho de Selûne	Visão na Penumbra (ou alcance dobrado caso o PJ já tenha)
9	A Graça de Mystra	+2 de bônus intuitivo em testes de resistência contra efeitos mágicos
10+	O Sorriso de Tymora	1/dia: +2 de bônus de sorte em um teste de resistência (pode ser adicionado após o resultado ser conhecido)

sejar, o personagem pode escolher uma bênção de um valor inferior). É impossível selecionar a mesma bênção duas vezes.

Conhecimento Harpista: Assim como os bardos, os harpistas conseguem reunir facilmente pedaços de informação. Essa habilidade é idêntica ao conhecimento dos bardos. Se o personagem tiver níveis de bardo (ou níveis de outras classes com a mesma habilidade, como mestre do conhecimento ou batedor harpista), some os níveis de todas as classes para determinar os resultados dessa habilidade.

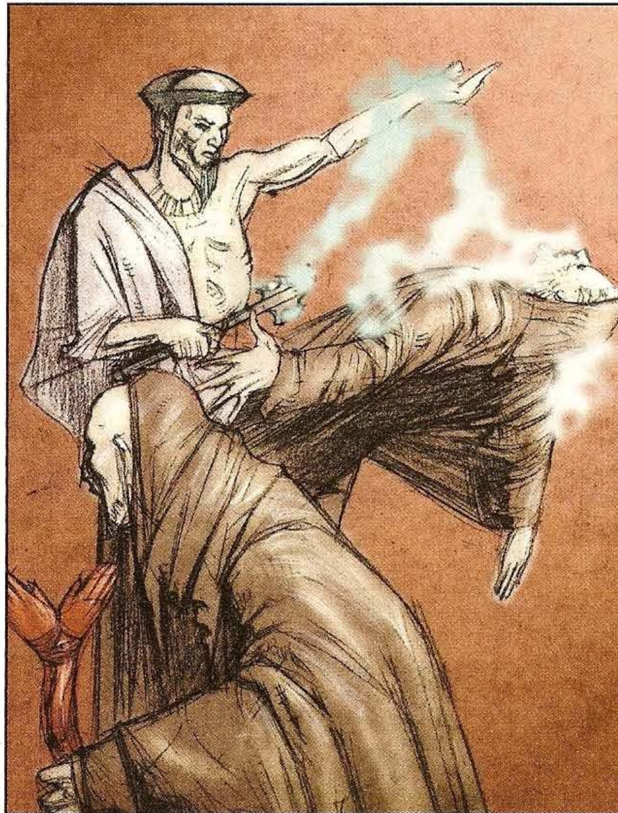
Condutor do Fogo Primordial

O fogo primordial é a energia bruta da Trama. A maioria dos portadores desse dom jamais terá tempo para desenvolver suas habilidades. Os indivíduos que conseguem são capazes de refinar e transformar seus talentos em ferramentas que realizam proezas fantásticas, sequer imaginadas por diversos estudiosos.

Os personagens de qualquer classe podem se tornar condutores do fogo primordial, pois essa habilidade não distingue os talentos de seus portadores. Entretanto, todos os conjuradores se qualificam melhor para essa classe de prestígio.

Em geral, os condutores do fogo primordial do Mestre são indivíduos reclusos, uma vez que as organizações poderosas de Faerûn sempre perseguem as criaturas com habilidades incomuns, que podem ser usadas para o mal ou como cobaias. O Culto do Dragão é um desses grupos e é responsável por levar muitos condutores do fogo primordial à solidão. A mais famosa dessas pessoas é Shadril Shessair, que levava a vida como uma fugitiva até destruir membros suficientes do culto para reduzir o interesse da organização. A maioria dos condutores deseja apenas viver em paz, ainda que uns poucos (e raros) usem suas habilidades para conseguir poder e influência.

Dado de Vida: d4



Condutor do Fogo Primordial

Ilustração de Carlo Arellano

Pré-requisitos

Para se tornar um condutor do fogo primordial (Cfp), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Tolerância, Portador do Fogo Primordial.

Perícias: Concentração 8 graduações, Conhecimento (arcano) 2 graduações, Identificar Magia 2 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe do condutor do fogo primordial (e as habilidades chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Disfarces (Car), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os condutores do fogo primordial sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar armaduras ou escudos.

***Drenar Item com Cargas* (SM):** Usando uma ação padrão, o condutor é capaz de absorver uma única carga de um item tocado (isso inclui itens de uso único, como poções e perga-

Tabela 3-6: O Condutor do Fogo Primordial

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	*Drenar item com cargas*, armazenagem superior x2
2º	+1	+3	+0	+3	Cura aprimorada
3º	+1	+3	+1	+3	Foco em Arma (fogo primordial), armazenagem superior x3
4º	+2	+4	+1	+4	Rajada rápida
5º	+2	+4	+1	+4	*Drenar item permanente*, armazenagem superior x4
6º	+3	+5	+2	+5	Vôo
7º	+3	+5	+2	+5	Desviar Objetos, armazenagem superior x5
8º	+4	+6	+2	+6	Rajada rápida
9º	+4	+6	+3	+6	Coroa de fogo
10º	+5	+7	+3	+7	Turbilhão de fogo

minhos) e transformar a carga em um nível de energia de fogo primordial armazenado. Um item totalmente drenado não conserva propriedades mágicas (uma poção volta a ser água, um pergaminho se torna papel comum). Apenas uma característica de um item de uso múltiplo (como um pergaminho com várias magias) pode ser absorvida a cada rodada. Uma criatura pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10) para impedir a drenagem das cargas dos itens que estiverem em seu poder.

Armazenagem Superior (Ext): A capacidade do personagem para armazenar níveis de energia mágica é multiplicada pelo valor indicado na tabela. Entretanto, armazenar níveis de fogo primordial que ultrapassem o valor de Constituição do condutor é perigoso e acarreta efeitos diferentes que variam conforme a quantidade de níveis armazenados:

Entre Constituição +1 e Constituição x2: Os olhos do condutor brilham intensamente e qualquer criatura, item mágico ou efeito de magia que tocá-lo causará a descarga de 1 nível de energia de fogo primordial numa explosão inofensiva de luz. Uma vez por dia, o personagem deve obter sucesso num teste de Constituição (CD 10) ou sofrerá 1d6 pontos de dano do choque de retorno da energia bruta.

Entre (Constituição x2) +1 e Constituição x3: Conforme descrito acima, mas a pele do condutor também brilha (com a intensidade de uma vela), o toque libera 1d4 níveis de fogo primordial em forma de luz e o portador deve realizar o teste de Constituição para evitar o choque de retorno a cada hora.

Entre (Constituição x3)+1 e Constituição x4: Conforme descrito acima, mas o condutor emana luz com a intensidade de uma tocha, sofre ardência por todo o corpo (Concentração CD 20, como se estivesse sendo afetado por magias que não causam dano) e deve realizar o teste de Constituição a cada minuto. O toque libera 1d6 níveis de fogo primordial como a magia *brilho* (CD 10 + níveis de fogo primordial liberados), que afeta o condutor e todas as criaturas num raio de 1,5 m.

Entre (Constituição x4)+1 e Constituição x5: Conforme descrito acima, mas o personagem irradia calor perceptível (sem causar dano) em um raio de 6 m e sente dor (Concentração CD 25, como se estivesse sendo afetado por magias que não causam dano) e deve realizar o teste de Constituição para evitar o choque de retorno a cada rodada. O toque libera 2d6 níveis de fogo primordial como a magia *brilho* (CD 10 + níveis de fogo primordial liberados), que afeta o condutor e todas as criaturas num raio de 1,5 m. O personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 25) a cada rodada ou será forçado a disparar uma rajada com força máxima em um alvo aleatório (alcance de 9 m) em detrimento de qualquer outra ação.

A cada rodada, o personagem é capaz de liberar uma quantidade de níveis de fogo primordial equivalente ao seu valor de Constituição, não importa a quantidade de níveis armazenados (a liberação involuntária, descrita acima, não está sujeita a esta limitação).

Cura Aprimorada (Sob): No 2° nível, o condutor do fogo primordial pode liberar níveis de energia mágica armazenados para curar por meio do toque. Isso restaura 1d4+1 pontos de vida por nível de energia despendida (em vez dos 2 pontos de vida que normalmente seriam restaurados).

Foco em Arma (fogo primordial): No 3° nível, o condutor adquire o talento Foco em Arma (fogo primordial).

Rajada Rápida (Sob): No 4° nível, o condutor pode liberar duas rajadas de fogo primordial usando uma ação de rodada completa. Esse valor é aumentado para três rajadas por ação de rodada completa no 8° nível. Cada rajada liberada após a primeira sofre –2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque (0 na primeira rajada, –2 na segunda e –4 na terceira).

***Drenar Item Permanente* (SM):** Usando uma ação padrão, o condutor é capaz de absorver a energia de itens mágicos permanentes por meio do toque. Se o item em questão estiver sendo usado ou carregado, o personagem deverá realizar um ataque de toque corpo a corpo para tocá-lo, provocando ataques de oportunidade. Para absorver a energia do item, o condutor precisa realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra CD 11 + nível do item. Um sucesso indica que as propriedades do item foram suprimidas (com efeitos idênticos a *dissipar magia*) durante 24 horas e o personagem absorveu uma quantidade de níveis de energia de fogo primordial equivalente à metade do nível do item.

Vôo (Sob): O condutor é capaz de gastar níveis de energia de fogo primordial para *voar* como a magia. Cada nível de energia permite 1 minuto de vôo. O personagem libera um rastro de luz visível que desaparece após uma rodada.

Desviar Objetos (Sob): O condutor adquire o talento Desviar Objetos. Em vez exigir o uso das mãos, basta despender um único nível de energia para desviar o projétil. Se o condutor não tiver níveis de energia de fogo primordial disponíveis, ele não poderá usar essa habilidade.

Coroa de Fogo (Sob): Ao gastar 10 níveis de energia de fogo primordial, o condutor pode manifestar um halo de fogo, que aparece como uma coroa de chamas branco-azuladas ao redor da cabeça e emana luz como a magia *luz do dia*. A coroa lhe fornece redução de dano 10/+1 e automaticamente derrete e destrói todas as armas comuns (mas não mágicas) que o atinjam (após infligirem dano, se houver). A coroa de fogo fornece RM 32 (como *resistência à magia*). O condutor deve gastar 10 níveis de energia de fogo primordial a cada rodada (como uma ação livre) para sustentar a coroa. Essa habilidade não interfere com as ações do condutor, como usar outras características da classe, por exemplo.

Turbilhão de Fogo (Sob): O condutor é capaz de liberar a energia do fogo primordial em uma dispersão de 6 m de raio, causando 1d6 pontos de dano por nível de energia liberado a todas as criaturas afetadas (Reflexos para reduzir à metade, CD 10 + nível do personagem + modificador de Carisma).

Dançarina Mística

As dançarinas místicas são conjuradoras enérgicas que extraem o poder quase primitivo da música e da dança para alimentar suas magias. Elas atuam como as bardas e feiticeiras, criando magias quando precisam, utilizando um vasto repertório de feitiços através de um método exaustivo. Também chamadas de trovadoras arcanas, ainda que o componente primário de sua técnica se-

ja a dança, elas são confundidas com a denominação vulgar dos magos renegados, batizados de "trovejadores arcanos".

Obviamente, a maioria é composta por feiticeiras e bardas, embora existam alguns homens que utilizem técnicas similares. Diversas magas também consideram o método atraente. É possível encontrar sacerdotisas de divindades como Milil, Sharess e Oghma entre as fileiras das dançarinas místicas. As personagens de outras classes dificilmente se tornam dançarinas.

Em geral, as dançarinas místicas do Mestre se unem a caravanas de menestréis, bardos e dançarinos mundanos. Suas habilidades naturais para a dança são impressionantes e a mobilidade do grupo quase sempre evita atrair muita atenção. Alguns conjuradores mais conservadores não apreciam as dançarinas místicas e muitos plebeus as temem e as acusam de pactuarem com demônios.

Dado de Vida: d6

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar uma dançarina mística (Dcm), a personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Magia em Combate, Esquiva, Tolerância, Mobilidade.

Perícias: Acrobacia 4 graduações, Atuação (dança, quaisquer outras) 6 graduações, Concentração 4 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias de 3° nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe da dançarina mística (e as habilidades chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.


Dançarina Mística

Ilustração de Michael Dubisch

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: As dançarinas místicas sabem usar todas as armas simples. Elas não sabem usar armaduras ou escudos.

Conjuração: As dançarinas místicas nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando a personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, caso seja aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ela não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso a personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar uma dançarina mística, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Dança Mágica (Sob): A dança mágica é um método para aumentar a eficácia das magias por meio de movimentos rituais bem elaborados e anteriores à conjuração. A dançarina mística seleciona um ou mais talentos metamágicos que conheça para serem aplicados à magia e inicia um ritual de dança. As magias das escolas Invocação e Necromancia não podem ser aprimoradas através dessa habilidade. Quando o ritual estiver terminado, ela realiza um teste de Atuação com CD 10 + nível da magia (usando os modificadores dos talentos metamágicos). Se fracassar, a magia se dissipa sem gerar efeito. Se obtiver sucesso, ela conjura a magia modificada pelos talentos selecionados, mas não altera o nível efetivo da magia.

O ritual de dança exige uma ação de rodada completa para cada nível aumentado pelo talento metamágico. A dançarina despende a quantidade necessária de rodadas e, no turno subseqüente, a magia é conjurada com o(s) talento(s) escolhido(s); caso não conjure a magia, o efeito metamágico será perdido. Por exemplo, uma dançarina mística poderia escolher potencializar *força do touro*, executar a dança mágica durante 2 rodadas completas (equivalente ao ajuste em níveis do talento Potencializar Magia) e então conjurar a magia (usando uma ação padrão) com todos os benefícios do talento. Os talentos Magia sem Gestos e Acelerar Magia jamais podem ser usados com essa habilidade. Uma dançarina mística precisa conhecer o talento metamágico em questão para ativá-lo.

A dança mágica exige movimentos vigorosos. A cada rodada, a personagem deve percorrer pelo menos metade do seu deslocamento como parte do ritual de dança. Esse movimento está incluso na ação de rodada completa necessária para ativar a habilidade; isso signi-

TABELA 3-7: A DANÇARINA MÍSTICA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+2	+2	Dança mágica	+1 nível de uma classe anterior
2°	+1	+0	+3	+3	*Dança cativante*, evasão	+1 nível de uma classe anterior
3°	+1	+1	+3	+3	Dança conjunta	+1 nível de uma classe anterior
4°	+2	+1	+4	+4	*Dança do sono*	+1 nível de uma classe anterior
5°	+2	+1	+4	+4	*Dança da confusão*	+1 nível de uma classe anterior

fica que a dançarina não poderá realizar o ajuste de 1,5 m durante qualquer ação do ritual. Enquanto estiver dançando, a personagem provoca ataques de oportunidade normalmente, embora ainda seja capaz de realizar testes de Acrobacia para evitá-los.

A cada dia, é possível dançar durante uma quantidade de rodadas equivalente ao modificador de Constituição + nível da classe de prestígio, sem sofrer penalidades. Qualquer magia alterada pela dança mágica acima desse limite exige um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + total de rodadas usadas na dança mágica do dia); um fracasso causa 2 pontos de dano temporário de Constituição e deixa a personagem fatigada (se já estiver fatigada, a dançarina ficará exausta e não poderá realizar a dança mágica até que volte a ficar apenas fatigada).

Se o modificador de Constituição da dançarina for reduzido a ponto de exceder o limite seguro de rodadas, a personagem deve imediatamente obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude para cada rodada excedente do ritual. Cada fracasso impõe as penalidades descritas acima.

***Dança Cativante* (SM):** Uma vez por dia, uma dançarina de 2° nível ou superior é capaz de *cativar* alvos com uma dança especial. Os efeitos são similares a magia *cativar*, mas a conjuração não exige componente verbal, que é substituído pelo componente gestual "dança". A CD do teste de resistência equivale a 10 + nível da classe de prestígio + modificador de Carisma. O efeito permanece ativo enquanto a personagem continuar dançando (com deslocamento idêntico aos da *dança mágica*). A partir do 4° nível, a dançarina mística pode ativar essa habilidade duas vezes por dia.

Evasão (Ext): No 2° nível, a dançarina mística adquire a habilidade evasão. Sempre que estiver sujeita a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como uma *bola de fogo*), ela não sofrerá nenhum dano caso obtenha sucesso nesse teste de resistência. Essa habilidade somente estará disponível se a dançarina estiver sem armadura ou usando armadura leve.

Dança Conjunta (Ext): Uma dançarina mística de 3° nível ou superior é capaz de coordenar os movimentos de outro personagem para dividir os esforços durante um ritual de dança. O auxiliar precisa dançar com a conjuradora durante as rodadas necessárias e então realizar um teste de Atuação. Cada 10 pontos obtidos nesse teste reduzem o "custo" da *dança mágica* em 1 rodada (até o limite de 3 rodadas com um resultado 30 ou superior). Isso não diminui a quantidade de rodadas exigidas pelo ritual, apenas acrescenta o valor obtido ao limite diário de rodadas disponíveis para a dançarina. A dança conjunta não pode reduzir o número de rodadas exigido pelo ritual para menos de 1 e a dançarina somente consegue instruir um personagem de cada vez.

Exemplo: Uma dançarina mística deseja elevar uma magia de 2° para 5° nível (+3 níveis). Isso exige 3 rodadas de ritual de dança. Se outro personagem dançar ao seu lado, pela mesma quantidade de rodadas, e obtiver um resultado 22 no teste de Atuação (dança), o "custo" do ritual será reduzido para 1 rodada (abatido do seu limite diário de *dança mágica* disponível) em vez de 3; contudo, o ritual ainda exige 3 rodadas para terminar e surtir efeito.

***Dança do Sono* (SM):** Uma vez por dia, uma dançarina de 4° nível ou superior é capaz de induzir criaturas ao *sono* por meio da sua dança. Para fazê-lo, ela precisa dançar durante 1 rodada completa (similar a *dança mágica*); depois, todas as criaturas em um raio de 9 m adormecem como na magia *sono* (teste de resistência de Vontade para anular, CD 10 + nível da classe de prestígio + modificador de Carisma) durante 1 minuto multiplicado pelo nível dessa classe de prestígio.

***Dança da Confusão* (SM):** Uma vez por dia, uma dançarina mística de 5° nível ou superior é capaz de *confundir* seus alvos com uma dança especial. Para fazê-lo, ela precisa dançar durante 1 rodada completa (similar a *dança mágica*); depois, todas as criaturas em um raio de 4,5 metros são afetadas pela magia *confusão* (teste de resistência de Vontade para anular, CD 10 + nível da classe de prestígio + modificador de Carisma) durante 1 rodada multiplicada pelo nível dessa classe de prestígio.

Encantatriz

As encantatrizes são praticantes da metamágica em Faerûn, estudantes dedicadas das magias que afetam outras magias, com uma predileção especial por efeitos que neutralizam seres extra-planares.

As encantatrizes mais habilidosas são magas ou feiticeiras, embora também exista um pequeno número de bardas que estudem esse tipo de magia. Raramente elas adquirem níveis de clérigo ou druida, uma vez que essas classes recorrem a entidades extra-planares com freqüência, um conflito direto com o foco da classe de prestígio.

As encantatrizes do Mestre quase sempre atuam de forma independente, mas se reúnem em algumas ocasiões para solucionar problemas em comum. Como não apreciam invasões extra-planares no Plano Material, a maioria das encantatrizes encara a destruição de *portais* ativos que conduzem a outros mundos como sua responsabilidade e uma encantatriz quase sempre é uma fonte confiável sobre a existência e localização de *portais* funcionais na região. Devido ao seu acesso limitado a efeitos de combate contra monstros normais, elas preferem evitar o confronto ou viajar com companheiros que equilibrem suas deficiências.

Dado de Vida: d4

Pré-requisitos

Para se tornar uma encantatriz (Enz), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Vontade de Ferro, qualquer talento metamágico.

Perícias: Concentração 4 graduações, Conhecimento (arcano) 8 graduações, Conhecimento (planos) 8 graduações, Identificar Magia 4 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3° nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma encantatriz (e as habilidades chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhe-

cimento (planos) (Int), Cura (Sab), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: As encantatrizes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: As encantatrizes nunca abandonam seu treinamento mágico e se concentram no aprendizado metamágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar uma encantatriz, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Especialização em Escola: Ao se tornar uma encantatriz, a personagem escolhe concentrar seus estudos em metamagia e proteções, abandonando outros tipos de efeitos. Deste modo, uma encantatriz é uma especialista na escola Abjuração (e adquire todos os benefícios de se especializar em uma escola) e precisará escolher mais uma escola proibida, conforme descrito nas regras da página 54 do *Livro do Jogador*, embora nunca possa escolher Transmutação como sua escola proibida. Uma encantatriz jamais aprenderá as magias de sua(s) escola(s) proibida(s). Ela ainda poderá usar as magias proibidas que conhecia antes de selecionar a classe de prestígio, inclusive itens mágicos de gatilho ou complemento de magia.

Se a encantatriz já era uma especialista em Abjuração, não precisará escolher outra escola proibida. Uma barda ou feiticeira que se torne uma encantatriz ainda deverá selecionar uma escola proibida para adquirir os benefícios da especialização.

Esconjurar (Ext): Uma encantatriz recebe +2 de bônus em todos os testes de conjurador e *dissipar* para ferir, banir ou sobrepujar a Resistência à Magia de criaturas extra-planares. Isso inclui testes para dissipar a magia *invocar criaturas.*



Encantatriz

Ilustração de Carlo Arellano

Talento Metamágico Adicional: No 1°, 5° e 10° níveis, a encantatriz recebe um talento metamágico adicional a sua escolha.

Visão Etérea (Sob): Uma vez por dia, a encantatriz de 3° nível ou superior consegue enxergar o Plano Etéreo durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu nível de personagem. Ele pode distinguir criaturas etéreas num raio de 20 m, mas elas terão uma aparência cinzenta e imaterial (semelhante aos objetos materiais para as criaturas etéreas). Essa habilidade não lhe concede qualquer bônus adicional para atacar seres etéreos, mas ela é capaz de utilizar magias e efeitos que afetam esse tipo de criatura (como efeitos de energia e abjurações) normalmente. Portanto, seria possível visar uma criatura etérea com *mísseis mágicos.*

Ataque Etéreo (Sob): Ao alcançar o 4° nível, a encantatriz consegue alterar suas magias para afetar alvos etéreos vi-

TABELA 3-8: A ENCANTATRIZ

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+0	+2	Talento metamágico adicional	+1 nível de uma classe arcana anterior
2°	+1	+0	+0	+3	Esconjurar	+1 nível de uma classe arcana anterior
3°	+1	+1	+1	+3	Visão Etérea	+1 nível de uma classe arcana anterior
4°	+2	+1	+1	+4	Ataque Etéreo	+1 nível de uma classe arcana anterior
5°	+2	+1	+1	+4	Talento metamágico adicional	+1 nível de uma classe arcana anterior
6°	+3	+2	+2	+5	Espírito inabalável	+1 nível de uma classe arcana anterior
7°	+3	+2	+2	+5	Metamágica instantânea 1/dia	+1 nível de uma classe arcana anterior
8°	+4	+2	+2	+6	Metamágica aprimorada	+1 nível de uma classe arcana anterior
9°	+4	+3	+3	+6	Metamágica instantânea 2/dia	+1 nível de uma classe arcana anterior
10°	+5	+3	+3	+7	Talento metamágico adicional, drenar item	+1 nível de uma classe arcana anterior

síveis para ela. Manipular um efeito desse modo é semelhante ao processo executado por um feiticeiro ao utilizar um talento metamágico — as magias com tempo de execução de 1 ação se tornam magias de rodada completa e as magias com tempo de execução mais longo exigem uma rodada completa adicional. A magia alterada afeta o Plano Etéreo em vez do Plano Material.

Espírito Inabalável (Sob): No 6° nível, a encantatriz se torna imune aos efeitos de morte e ataques de drenar energia.

Metamágica Instantânea (Sob): Uma vez por dia, uma encantatriz de 7° nível ou superior é capaz de aplicar o efeito de qualquer talento metamágico que conheça em uma magia, sem tê-la preparado com antecedência (para magos) ou aumentar seu tempo de execução (para feiticeiros ou bardos). Um efeito preparado por um mago considera a alteração metamágica, mas ocupa o mesmo espaço da magia selecionada. Os efeitos de um bardo ou feiticeiro são conjurados sem o ajuste no tempo de execução, mas alteram o nível da magia normalmente. A conjuradora é incapaz de ativar essa habilidade se a magia alterada exigir um nível de magia indisponível ao personagem. Por exemplo, um mag5/encantatriz4 não poderia utilizar a metamágica instantânea para Magia sem Gestos em efeitos superiores ao 5° nível, uma vez que ainda não tem acesso a magias de 5° nível. Uma encantatriz de 9° nível consegue ativar essa habilidade duas vezes por dia.

Metamágica Aprimorada (Sob): A partir do 8° nível, o domínio metamágico da encantatriz é tão amplo que ela reduz qualquer magia alterada por talentos metamágicos em 1 nível (mas nunca abaixo do 1° nível ou abaixo do nível 0 para os talentos que não elevam o nível da magia, como Ignorar Componentes). Por exemplo, uma maga/encantatriz conseguiria preparar uma *bola de fogo* acelerada como uma magia de 6° nível em vez de 7° nível.

***Drenar Item* (SM):** Uma encantatriz de 10° nível é capaz de drenar uma carga de um item mágico carregado e usá-la para curar seus ferimentos. Se o item drenado for um cajado, o nível absorvido pertencerá à magia de nível mais baixo que exija uma única carga. A personagem ganha 1d6 PV por nível de magia absorvida (um *relâmpago* recuperaria 6d6 pontos de dano, por exemplo). Se a encantatriz atingir seu limite máximo de pontos de vida, considere o valor restante como pontos de vida temporários (máximo +20) que desaparecem após 10 minutos. Qualquer criatura pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10) para impedir o dreno de itens que esteja portando ou carregando.

Gnomo Inventor

Os gnomos inventores manipulam a tecnologia para criar engenhocas maravilhosas, aprofundando-se na magia das sombras quando seus equipamentos habituais não são suficientes para a tarefa. Suas armas, armaduras e ferramentas exigem manutenção e reparo freqüentes, mas conseguem produzir efeitos mundanos que igualam os resultados de algumas magias arcanas.

A maioria dos gnomos inventores é composta de artesãos e forjadores habilidosos, em geral ladinos, bardos ou magos (os ilusionistas, em particular, se tornam ótimos inventores devido ao seu acesso à magia das sombras). Alguns rangers e clérigos exploram esse campo de atuação, mas as outras classes são muito raras em função da dificuldade para aprender e desenvolver as perícias necessárias.

Os gnomos inventores do Mestre adoram trocar informações e cultivam uma competição saudável por invenção e destaque. Muitas vezes, eles trabalham em equipes, mas alguns preferem o isolamento e estudos privativos. Diversos inventores que abandonam a criação e a invenção estudam a magia ou se tornam conselheiros em grandes projetos de engenharia, como pontes e castelos.

Embora essa classe de prestígio seja chamada de gnomo inventor, alguns humanos são conhecidos por suas habilidades inventivas, quase sempre originários da nação insular de Lantan. Eles se autodenominam "inventores Lantaneses" e adquirem as mesmas habilidades dessa classe de prestígio.

Dado de Vida: d6.

Pré-requisitos

Para se tornar um gnomo inventor (Gin), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Gnomo (ou humano da região de Lantan)

Talentos: Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (qualquer uma da lista de Ofícios a seguir).

Perícias: Alquimia 3 graduações, Conhecimento (arquitetura) 4 graduações, Conhecimento (engenharia) 4 graduações, Ofícios (armadilheiro, armeiro, armoreiro, chaveiro, ferreiro, forjador ou lapidador) 8 graduações, Ofícios (mais outros dois da lista anterior) 4 graduações, Operar Mecanismo 2 graduações, Profissão (boticário, engenheiro ou engenheiro tático) 3 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 1° nível da escola Ilusão.

Tabela 3-9: O Gnomo Inventor

	Bônus					Poderes de Engenhoca Conhecidos				
	Base de									
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	0	1	2	3	4
1°	+0	+0	+2	+0	Item do Inventor	4	2	—	—	—
2°	+1	+0	+3	+0	Item Adicional	5	2	—	—	—
3°	+2	+1	+3	+1	Foco em Perícia	5	3	1	—	—
4°	+3	+1	+4	+1	Item Adicional	6	3	2	—	—
5°	+3	+1	+4	+1	Sucatear	6	4	2	1	—
6°	+4	+2	+5	+2	Item Adicional	7	4	3	2	—
7°	+5	+2	+5	+2	Protótipo	7	5	3	2	1
8°	+6	+2	+6	+2	Item Adicional	8	5	4	3	2
9°	+6	+3	+6	+3	Efeito das Sombras	8	5	4	3	2
10°	+7	+3	+7	+3	Item Adicional	9	5	5	4	3

Perícias de Classe

As perícias de classe de um gnomo inventor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Avaliação (Sab), Concentração (Con), Conhecimento (arquitetura e engenharia) (Int), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



Gnomo Inventor

Ilustração de Sam Wood

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os gnomos inventores sabem usar todas as armas simples, armaduras leves, médias e escudos. Lembre-se que as penalidades de armaduras mais pesadas que um corselete de couro se aplicam às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Item do Inventor: Um gnomo inventor tem a habilidade de criar engenhocas mundanas que copiam os efeitos de certas magias. Em vez de usar a magia nessas criações, ele aplica seu conhecimento sobre pistões, engrenagens, lentes e outros equipamentos mecânicos simples. Assim, quase sempre um item de inventor é complexo e difícil de lidar, com muitas junções, lentes, apêndices, fios e tubos. Via de regra, todas as engenhocas do inventor usam dois espaços destinados a itens mágicos: qualquer espaço disponível mais o espaço para o "manto" ou "cinto". É possível criar engenhocas que ocupem somente um espaço, mas elas custarão o dobro do preço.

Um inventor só é capaz de criar engenhocas que simulem os efeitos de poderes que ele conheça (veja a seguir). Todas as engenhocas têm cargas, representadas pelo combustível e outras substâncias necessárias para gerar o efeito. Depois de algumas ativações, a invenção deixa de funcionar até que o personagem gaste tempo e dinheiro para reconstruí-la. Por exemplo, um inventor cria uma engenhoca parecida com uma braçadeira que garante ao usuário o efeito equivalente da magia *força do touro*, a engenhoca tem 50 cargas e, quando elas terminarem, o poder da invenção não funcionará até ela ser reconstruída. Reconstruir uma engenhoca custa metade do preço para criá-la da primeira vez.

Fiascos dos protótipos dos inventores

Quando gera um fiasco (consulte Protótipo, a seguir), uma engenhoca funciona mal, quase sempre de maneira contrária ao desejado ou perigosa. O Mestre determina que tipo de fiasco ocorreu; o padrão causaria 1d6 pontos de dano por nível de poder da engenhoca.

- Se o poder da engenhoca gera um efeito de alcance, ela atinge o usuário ou um aliado em vez do alvo original, ou um alvo aleatório próximo, caso o usuário fosse o alvo original.
- Se o poder da engenhoca gera um efeito de área, ele ocorre em uma localização aleatória dentro do limite.
- A engenhoca causa 1d6 pontos de dano por nível de poder ao usuário.
- A engenhoca causa o dano indicado acima ao usuário e perde 1d10 cargas.
- A engenhoca causa o dano indicado acima ao usuário e deixa de funcionar até que seja reparada, custando 1/10 do preço base normal.
- A engenhoca é ativada 1d4 rodadas após o acionamento, atingindo alvos aleatórios caso gere um efeito de alcance.
- A engenhoca é ativada 1d4 horas após o acionamento, atingindo alvos aleatórios caso gere um efeito de alcance.

Criar essas engenhocas exige tempo e o dispêndio de materiais e recursos, muito similar à criação de um item mágico (1 dia a cada 1.000 PO do preço base). Entretanto, essas invenções não exigem o pagamento de XP inerente ao processo de criação dos itens mágicos normais. O personagem gasta somente o tempo e o dinheiro necessários para criar a engenhoca, com base no preço base indicado na tabela a seguir:

Efeito	Preço Base
50 cargas*, ativação por uso	Nível do Poder** x nível do inventor*** x 1.000 PO
Ocupa somente um espaço	Multiplique o custo total por 2

* Um inventor deve criar cada engenhoca com pelo menos 5 cargas, reduzindo o custo proporcionalmente.

** Uma engenhoca de nível 0 custa metade do valor de uma invenção de 1° nível.

*** Um inventor pode criar uma engenhoca com o nível efetivo de poder inferior ao seu nível na classe de prestígio, limitado pelo nível mínimo necessário para aprender o poder desejado.

Por exemplo, um inventor de 3° nível deseja criar uma engenhoca de *força do touro* (descrita acima). *Força do touro* é um poder de 2° nível; portanto, criá-la com 50 cargas teria o custo mínimo de 2 (nível do poder) x 3 (nível do inventor) x 1.000 PO = 6.000 PO e 6 dias de trabalho. Quando as cargas terminarem, a engenhoca se tornará inútil.

As engenhocas do inventor seguem as regras da página 243 do *Livro do Mestre* para determinar o preço dos itens com habilidades múltiplas. Os itens do inventor possuem as mesmas limitações de espaço dos itens mágicos (braçadeiras, elmos, mantos e outros). Assim, um personagem não pode usar uma engenhoca que ocupe o espaço de uma braçadeira junto com um par de *manoplas da força do ogro*.

Os itens do inventor são grandes e desajeitados. Multiplique o nível do poder da engenhoca (considere poderes de nível 0 como 1/2) por 30 cm³ e 2,5 kg para obter o volume e o peso total da invenção (adicione o volume e o peso dos poderes múltiplos, se houver). Eles são grandes o suficiente para serem considerados itens separados durante uma ação que vise atingir um objeto. Uma engenhoca tem 5 pontos de vida a cada 30 cm³ e dureza 10. Elas podem ser feitas de materiais especiais (como adamante ou mitral) para aumentar sua dureza e pontos de vida; considere cada 30 cm do item como uma espada longa para determinar o modificador do preço base inicial (os materiais especiais não afetam a reconstrução do item).

Poderes das Engenhocas do Gnomo Inventor: Ainda que muitos magos detenham o poder arcano e os clérigos manipulem a energia divina, o inventor utiliza ferramentas mundanas e reagentes estranhos para produzir efeitos impressionantes. Assim como um mago iniciante que possui um repertório limitado de magias, um inventor começa com poucos truques tecnológicos disponíveis. Conforme adquire níveis, o inventor aprende novos poderes automaticamente, conforme indicado na tabela 3-1: O Gnomo Inventor. Ele também pode obter informações sobre poderes adicionais com outros inventores ou encontrá-los em livros sobre criações de itens; os preços equivalem a um pergaminho que contenha a magia similar. Por exemplo, Hendark Arame de Aço é um gnomo inventor de 1° nível. Durante suas viagens ele encontra Waywocket Lasca-Gemas, outro gnomo inventor, e paga 25 PO para aprender os segredos de um poder de 1° nível que ele ainda não conhece.

Para aprender um poder de engenhoca ou criar um item capaz de simulá-lo, o inventor deve ter um valor de Inteligência equivalente a 10 + nível do poder. Ele consegue aprender novos poderes de engenhocas de forma semelhante ao aprendizado de magias pelos magos. A Classe de Dificuldade dos testes de resistência equivale a 10 + nível do poder + o modificador mínimo do valor de Inteligência necessário para criar a engenhoca.

Ativar uma engenhoca usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. A maioria das engenhocas depende de métodos completamente naturais. As engenhocas que usam esses poderes funcionam normalmente dentro de um *campo antimagia* e não estão sujeitas a contramágica ou *dissipar magia*.

Algumas engenhocas ultrapassam a barreira da tecnologia natural e imergem na escola da Ilusão (sombras). Esses poderes são indicados na lista a seguir com dois asteriscos e são tratados como habilidades sobrenaturais — portanto, não funcionam em um *campo antimagia*, mas ainda não estão sujeitos à contramágica ou *dissipar magia*. Somente os gnomos inventores de 9° nível ou superior são capazes de incorporar esses poderes às suas engenhocas.

Uma vez que os poderes das engenhocas simulam exatamente as habilidades de uma magia, seus efeitos substituem (e não se acumulam) com os benefícios da magia em questão. Portanto, uma engenhoca que ofereça *agilidade felina* não se acumula com a magia arcana homônima.

Lista de Poderes das Engenhocas do Gnomo Inventor

Nível 0 — *brilho, detectar venenos, jato ácido*, lançar virote*, luz, mãos mágicas, raio de gelo, solavanco elétrico*, tosse de Horizikaul*.*

1° Nível — *área escorregadia, detectar mortos-vivos, explosão de Horizikaul*, golpe corrosivo*, lançar item*, mãos flamejantes, nervos a flor da pele de Kaupaer*, névoa obscurecente, patas de aranha, queda suave, recuo acelerado, resistência a elementos, salto, toque chocante, visão na penumbra.*

2° Nível — *adaga de fogo*, agilidade felina, aríete*, despedaçar, flecha ácida de Melf, força do touro, luz do dia, nado acelerado*, névoa, poeira ofuscante, ver o invisível, visão no escuro.*

3° Nível — *despedaçar o solo*, flecha de chamas, lufada de vento, nevasca**, névoa fétida, relâmpago, respirar na água, velocidade**, vôo**.*

4° Nível — *extinguir fogo, grito, muralha de fogo**, muralha de gelo**, névoa sólida, tempestade glacial**, toque enferrujante.*

*Magia nova, descrita neste livro.

**Requer a habilidade de efeitos das sombras.

Item Adicional: No 2° nível, o gnomo inventor adquire uma engenhoca de função simples com 50 cargas, contendo qualquer poder que ele conheça. O item funciona com o mesmo nível da classe de prestígio. Presume-se que o inventor esteve trabalhando nesse

item durante seu tempo livre, portanto sua criação não exige o pagamento de qualquer custo ou período de tempo adicional. O gnomo inventor recebe outro item adicional a cada dois níveis a partir do 2°.

Foco em Perícia: No 3° nível, o gnomo inventor adquire o talento Foco em Perícia (Operar Mecanismo).

Sucatear: Um inventor de 5° nível ou superior pode desmantelar uma engenhoca (de sua criação ou comprada) e usar suas partes na criação de outra. Isso reduz o preço base da nova engenhoca em metade do preço de mercado do item desmontado. Uma engenhoca descarregada ou com algumas cargas abaterá somente a porcentagem referente às cargas restantes do seu preço original de mercado (logo, uma engenhoca com 25 cargas reduziria o preço base em apenas 25%).

Protótipo: A partir do 7° nível, um inventor pode criar uma engenhoca que simule um poder desconhecido por ele. Esses itens protótipos custam o dobro do normal e não são confiáveis. Todas as vezes que o inventor acionar as habilidades desse protótipo, ele deve realizar um teste de inventor (CD = nível de poder da engenhoca +1) para ativá-la com sucesso. Qualquer outra criatura que tente ativar o poder da engenhoca sofre –5 de penalidade no teste. Uma falha indica um fiasco (veja Fiascos dos Protótipos dos Inventores). Se um fiasco ocorrer, a carga que foi usada é perdida, não importa o resultado da ativação.

O efeito do protótipo deve constar na lista de poderes da classe de prestígio e o inventor não é capaz de construir um protótipo que incorpore poderes restritos à habilidade "efeito das sombras" até que alcance o 9° nível.

Efeito das Sombras (Sob): A partir do 9° nível, o inventor poderá criar engenhocas que extraem seu poder das sombras para produzir efeitos sobrenaturais. A partir de então, ele conseguirá incorporar poderes da lista que estão marcados com dois asteriscos.

Mago de Guilda de Águas Profundas


Mago de Guilda

Ilustração de Carlo Arellano

A Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores é uma das guildas arcanas mais poderosas de Águas Profundas, mas a maioria dos habitantes da cidade sequer conhece a sua existência. A Dama Mestra da Ordem, Mhair Szeltune, escolheu a neutralidade absoluta em relação aos assuntos políticos e econômicos da metrópole. Ela incentiva os magos da ordem a se aprofundarem na arte da magia e deixar a política para outras pessoas. Os integrantes da organização estudam e trocam informações, criam itens mágicos para financiar a independência financeira da guilda e oferecem seus serviços na cidade como magos vigilantes ou bombeiros arcanos (magos munidos com efeitos e itens mágicos para combater incêndios).

A política rigorosa de neutralidade e a assistência aos habitantes de Águas Profundas garantem alguns benefícios — embora a população não saiba muito a respeito dos membros da ordem, também não existe qualquer razão para temê-los.

Quase todos os integrantes da ordem são magos, mas outros conjuradores arcanos são bem-vindos. Os feiticeiros são convidados para a ordem e os bardos se afiliam esporadicamente, recebendo acesso a todas as informações disponíveis aos magos, embora adquiram poucos benefícios imediatos delas, já que seu aprendizado arcano envolve métodos diferentes.

Tabela 3-10: O Mago de Guilda de Águas Profundas

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+0	+2	Membro da guilda, Aquisição mágica aprimorada	+1 nível de uma classe anterior
2°	+1	+0	+0	+3	*Fonte de Magia I*	+1 nível de uma classe anterior
3°	+1	+1	+1	+3	Talento de Criação de Item	+1 nível de uma classe anterior
4°	+2	+1	+1	+4	Idioma adicional	+1 nível de uma classe anterior
5°	+2	+1	+1	+4	Contramágica aprimorada	+1 nível de uma classe anterior
6°	+3	+2	+2	+5	*Fonte de Magia II*	+1 nível de uma classe anterior
7°	+3	+2	+2	+5	Dissipar focalizado	+1 nível de uma classe anterior
8°	+4	+2	+2	+6	Idioma adicional	+1 nível de uma classe anterior
9°	+4	+3	+3	+6	*Cancelar encantamento*	+1 nível de uma classe anterior
10°	+5	+3	+3	+7	*Fonte de Magia III*	+1 nível de uma classe anterior

Em geral, os magos de guilda de Águas Profundas são residentes permanentes ou visitantes com longas estadias na cidade, ainda que possam ser encontrados ao redor do mundo. Os integrantes e as personalidades da Ordem são muito variados.

Essa classe de prestígio pode servir de modelo para o Mestre desenvolver classes similares de outras guildas existentes em Faerûn. É possível que um membro da Irmandade Arcana de Luskan tenha algumas das habilidades de um integrante da Ordem Vigilante dos Magos e Protetores (o mais comum seria o acesso a uma *fonte de magia*), ainda que o restante fosse muito diferente.

Dado de Vida: d4.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um mago de guilda de Águas Profundas (Mda), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Escrever Pergaminho, qualquer outro talento metamágico, Magia Penetrante ou Foco em Magia (qualquer escola).

Perícias: Alquimia 4 graduações, Conhecimento (arcano) 8 graduações, Espionar 4 graduações, Identificar Magia 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3° nível ou superior.

Especial: Os membros em potencial devem pagar uma taxa de inscrição de 1000 PO.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mago de guilda (e as habilidades chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer um) (Int), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia em cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os magos de guilda não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os magos de guilda nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mago de guilda, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Membro da Guilda: O personagem se torna membro integral da Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores. Ele tem direito a votar em assuntos relacionados aos integrantes da guilda, usar a biblioteca e as salas de estudo da ordem (embora o acesso a essas áreas seja determinado conforme o tempo de afiliação) e reabastecer o seu estoque de componentes materiais (em geral, os componentes comuns são gratuitos ou exigem uma taxa simbólica, enquanto os componentes de 1 PO ou mais podem ser comprados a preço de "custo").

A afiliação na Ordem acarreta os seguintes deveres e responsabilidades:

- Mensalidades de 25 PO (é possível pagar até 1 ano antecipado);
- Obediência às decisões dos mestres;
- Auxílio a outros membros em tempos de necessidade (isso normalmente significa não apenas ajudar integrantes em perigo, mas também auxiliá-los em várias tarefas);
- Defesa da cidade de Águas Profundas quando convocado pelos mestres ou pelas autoridades legítimas do Governo;
- Dedicação de tempo e energia pessoais à ordem (penalidade de 10% em XP).

Essa última cláusula é considerada a exigência mais difícil da organização. Em cada estação, um membro deve passar dez dias auxiliando diretamente a ordem. Isso envolve qualquer coisa que os Mestres julguem necessário: trabalhar com a guarda da cidade, servir como um guardião arcano em algum assunto particular, assumir rondas com os bombeiros arcanos, criar itens mágicos, realizar serviços administrativos, etc. O Mestre e o jogador não precisam necessariamente detalhar esse auxílio caso não queiram. Qualquer auxílio resulta na perda de 10% em XP, acumulada a qualquer outra penalidade sofrida pelo conjurador (como a decorrente da multiclasse). Ela representa o custo para criar itens mágicos somente para a ordem, as magias conjuradas que exigem XP e outros esforços pessoais devotados è instituição (o personagem ainda deve arcar com o valor total em PO e XP durante a criação de itens mágicos para uso pessoal).

Aquisição de Magia Aprimorada: A cada nível na classe de prestígio, o mago de guilda aprende três magias que ele pode conjurar (à escolha do jogador), que são acrescentadas ao seu grimório gratuitamente.

***Fonte de Magia* (SM):** A partir do 2° nível, os membros da Ordem Vigilante de Magistas e Protetores podem retirar magias de 1° a 3° níveis de uma origem comum, a *fonte de magia*. A variedade de magias disponíveis aumenta no 6° e no 10° níveis. Consulte a seção Fontes de Magia no capítulo anterior.

Talento de Criação de Item Adicional: No 3° nível, um integrante da ordem adquire um talento de criação de item da sua escolha (desde que atenda aos pré-requisitos para selecioná-lo).

Idioma Adicional: Os membros da ordem estudam a Arte além das fronteiras culturais. Dessa forma, eles aprendem outros idiomas para melhorar seus estudos. O personagem pode selecionar um idioma adicional (veja a seção de Idiomas no Capítulo 3: Vida em Faerûn, do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*).

Contramágica Aprimorada: No 5° nível, o personagem adquire o talento Contramágica Aprimorada. As autoridades locais convocam os membros da ordem para conter a destruição na cidade diante dos ataques de

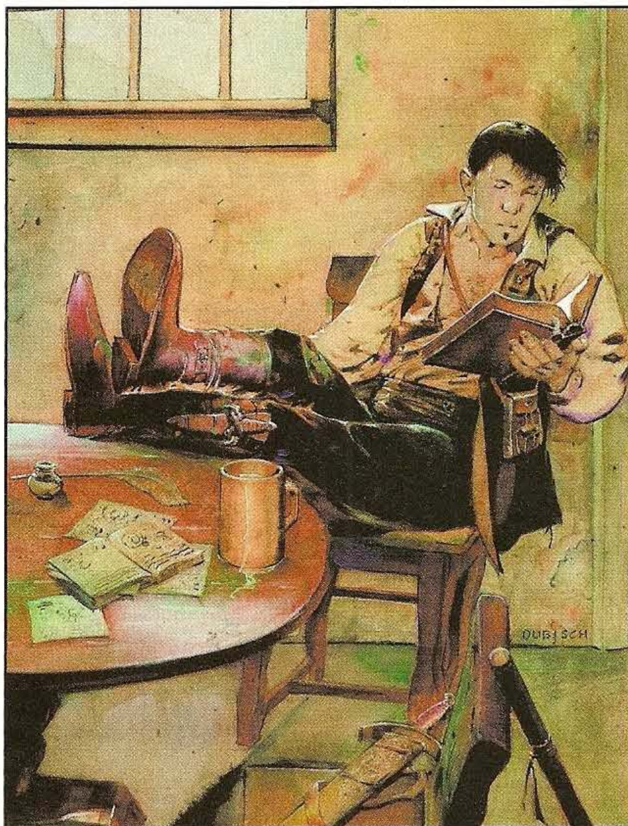
magos renegados. Assim, a ordem aperfeiçoou sua capacidade de utilizar técnicas de contramágica e eliminar as ameaças do uso irresponsável da magia. Os mestres preferem essa tática a causar danos ao conjurador descuidado, deixando a punição a cargo das autoridades da cidade.

Dissipar Focalizado: Algumas vezes, os membros da ordem precisam lidar com efeitos mágicos intermitentes. Com o passar dos anos, eles desenvolveram habilidades mais eficientes para dissipar magias. A partir do 7° nível, o mago de guilda recebe +2 de bônus nos testes de conjurador para dissipar magias.

Cancelar Encantamento: No 9° nível, a magia *cancelar encantamento* é adicionada à lista de magias de 4° nível dos magos de guilda de Águas Profundas. Assim como as demais, ela deve ser aprendida para ser conjurada.

Mago Harpista

Os magos e feiticeiros integram os Harpistas desde sua fundação. Muitos dos veteranos atuais são magos poderosíssimos. Entre os aliados principais da organização constam diversos magos e feiticeiros influentes, que auxiliaram os Harpistas a obterem a quantidade de conhecimento acumulado que possuem hoje. Mystra, a divindade da magia, é uma das divindades patronas que se reuniram no Local Dançante séculos atrás para inspirar a fundação da organização. Em vista dessa rica tradição mágica, é inevitável que os Harpistas tenham desenvolvido uma cultura arcana e técnicas próprias que são ensinadas aos seus agentes.



Mago Harpista

Ilustração de Michael Dubisch

O mago harpista tem duas responsabilidades principais. A primeira é auxiliar os Harpistas com magias e conhecimento arcano. Esse auxílio pode incluir a conjuração de magias em batalhas que envolvam outros agentes harpistas, a utilização de efeitos de adivinhação para encontrar integrantes desaparecidos e até mesmo o estudo do grimório pessoal de um mago vermelho derrotado. É claro que muitos magos Harpistas também são agentes e usam sua magia para investigar as atividades de quaisquer grupos malignos.

A segunda responsabilidade primária do mago harpista é estudar, registrar e compartilhar o conhecimento antigo, especialmente se estiver relacionado a descobertas arcanas. Entretanto, eles não se limitam a apenas estudar a magia arcana. Muitas vezes, o mago também se torna um especialista em outros campos. Alguns estudam a natureza, complementando a sabedoria e o conhecimento oferecido pelos druidas. Outros estudam história, integrando sua compreensão da magia antiga com o entendimento sobre as forças históricas que podem ter sido responsáveis pela transformação da magia em um determinado momento. Ainda que não se igualem aos sábios mais renomados dos Reinos, estes estudiosos Harpistas são respeitados pelo que fazem.

Os magos, feiticeiros e bardos se tornam excelentes magos harpistas. Os personagens multiclasse, como ladino/mago e ladino/feiticeiro, também são comuns entre suas fileiras.

Os magos harpistas geralmente viajam na companhia de outros integrantes da organização ou de aliados com os mesmos pontos de vista. Mesmo sozinho, um mago harpista pode contar com o auxílio de apoiadores da causa Harpista.

Dado de Vida: d4

Pré-requisitos

Para se tornar um mago harpista (Mhp), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Talentos: Prontidão, Estender Magia.

Perícias: Concentração 4 graduações, Conhecimento (arcano) 8 graduações, Conhecimento (local) 5 graduações, Conhecimento (qualquer um) 4 graduações, Espio-

Tabela 3-11: O Mago Harpista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+0	+2	Conhecimento Harpista, Perspicácia de Oghma	+1 nível de uma classe arcana anterior
2°	+1	+0	+0	+3	Teoria Arcana	+1 nível de uma classe arcana anterior
3°	+1	+1	+1	+3	Estender Magia	+1 nível de uma classe arcana anterior
4°	+2	+1	+1	+4	Ignorar Componentes	+1 nível de uma classe arcana anterior
5°	+2	+1	+1	+4	A Graça de Mystra	+1 nível de uma classe arcana anterior

nar 4 graduações, Identificar Magia 8 graduações, Sentir Motivação 2 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 3° nível ou superior.

Especial: O personagem deve ser indicado por um membro dos Harpistas e ser aprovado pelos Altos Harpistas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago harpista (e as habilidades chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (qualquer um) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Falar Idioma (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Mensagens Secretas (Sab), Observar, Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os magos harpistas sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos.

Conjuração: Os magos harpistas nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago harpista, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Conhecimento Harpista: Assim como os bardos, os harpistas conseguem reunir facilmente pedaços de informação. Essa habilidade é idêntica ao conhecimento dos bardos. Se o personagem tiver níveis de bardo (ou níveis de outras classes com a mesma habilidade, como mestre do conhecimento ou batedor harpista), some os níveis de todas as classes para determinar os resultados dessa habilidade.

A Perspicácia de Oghma: Como guardiões do conhecimento, os magos harpistas desenvolvem um interesse aguçado em muitos campos e adquirem o talento Foco em Perícia em uma perícia Conhecimento definida pelo jogador.

Teoria Arcana: No 2° nível, o mago harpista adquire o talento Foco em Perícia em Identificar Magias ou Conhecimento (arcano), determinado pelo jogador. Ele representa a iniciação às teorias mágicas de outras civilizações por meio do estudo e da preservação dos conhecimentos antigos.

Estender Magia: Em seus estudos da história e das lendas, os magos harpistas aprendem um pouco sobre a magia antiga, incluindo os elementos rudimentares da magia élfica do *mythal*. Estas descobertas lhes permitem reforçar algumas magias a cada dia, aumentando sua duração acima do normal. O personagem é capaz de lançar uma magia como se ela estivesse sob efeito do talento Estender Magia, sem afetar o tempo de execução ou ocupar o lugar de outra magia mais elevada. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 1 + modificador de Carisma do harpista.

Ignorar Componentes: Estudos adicionais dos segredos da magia oferecem ao mago harpista a habilidade de conjurar suas magias sem a necessidade de componentes materiais. Esta habilidade fornece o talento Ignorar Componentes ao harpista.

A Graça de Mystra: Os magos harpistas recebem +2 de bônus intuitivo em todos os testes de resistência contra efeitos mágicos.

Mestre Alquimista

O Mestre Alquimista é um conjurador que se especializa na produção de poções e elixires que reproduzem os efeitos de magias de 4° nível ou superior. Portanto, mesmo os conjuradores que lidam superficialmente com alquimia desenvolvem a habilidade de aprimorar sua taxa de produção de poções; para os aventureiros, isso reduziria o tempo de preparação necessário até sua próxima jornada. Nos níveis mais elevados, essa classe de prestígio permite aos alquimistas a criação de poções que reproduzem os efeitos de algumas das magias mais poderosas que existem.

Todos os mestres alquimistas precisam de espaço suficiente para trabalhar, além de equipamento e matérias-primas. Uma mesa de trabalho ampla é o mínimo necessário para criar substâncias alquímicas e poções. O Mestre deveria exigir um laboratório de alquimista (página 111 do *Livro do Jogador*). Finalmente, o personagem deve providenciar as matérias-primas, que custarão metade do preço de mercado da poção terminada.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre alquimista (Maq), o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Preparar Poção, Artesão Mágico (poções), Foco em Perícia (Alquimia).

Perícias: Alquimia 10 graduações, Identificar Magia 10 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas ou divinas de 4° nível ou superior.

Perícias da Classe

As perícias de classe de um mestre alquimista (e as habilidades chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Espionar (Int), Identificar Magias (Int), Ofícios (Int) e

Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias do *Livro do Jogador* para obter a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os mestres alquimistas não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os mestres alquimistas nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mestre alquimista, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível na classe de prestígio.

Criar 2/dia: O mestre alquimista aperfeiçoou a arte de preparar poções. Assim, ele pode criar duas poções (com valor de mercado total de 1.000 PO) em um único dia (período de 8 horas).



Mestre Alquimista

Ilustração de Michael Dubisch

Preparar Poção (4º): A partir do 2º nível, o estudo avançado em alquimia do mestre permite a criação de poções contendo magias de 4º nível ou inferior. O preço de mercado das poções é igual a 50 PO por nível da magia multiplicado pelo nível do conjurador.

Preparar Poção (5º): Como Criar Poções (4º), mas permite magias de 5º nível.

Preparar Poção (6º): Como Criar Poções (4º), mas permite magias de 6º nível.

Criar 3/dia: Como Criar 2/dia, mas permite a criação de três poções em um único dia.

Identificação Aprimorada: A partir do 6º nível, o mestre alquimista acumulou segurança o bastante em suas habilidades para identificar poções e outras substâncias usando a perícia Alquimia, de forma mais rápida e eficiente que os demais conjuradores. Ele não precisará de equipamentos alquímicos, não gastará PO e demorará somente 1 minuto para identificar a substância. Adicione +10 na CD normal de identificação. O mestre alquimista não pode realizar o teste novamente para a mesma poção (isso significa que ele não poderá 'escolher 20'); se a identificação aprimorada falhar, o personagem deve usar as regras normais de identificação descritas na perícia Alquimia.

Preparar Poção (7º): Como Criar Poções (4º), mas permite magias de 7º nível.

Preparar Poção (8º): Como Criar Poções (4º), mas permite magias de 8º nível.

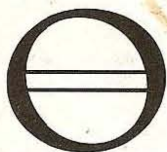
Criar 4/dia: Como Criar 2/dia, mas permite a criação de quatro poções em um único dia.

Preparar Poção (9º): Como Criar Poções (4º), mas permite magias de 9º nível.

TABELA 3-12: O MESTRE ALQUIMISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Criar 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Preparar Poção (4º)	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Preparar Poção (5º)	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Preparar Poção (6º)	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Criar 3/dia	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Identificação aprimorada	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Preparar Poção (7º)	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Preparar Poção (8º)	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Criar 4/dia	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Preparar Poção (9º)	+1 nível de uma classe anterior

Locais de Poder



Os aventureiros almejam encontrar lugares exóticos a serem explorados. Seja embrenhando-se nas profundezas selvagens ou perambulando em cidades populosas, eles sempre buscam o próximo local fantástico que se agigante no horizonte.

Faerûn apresenta um número quase infinito de locais de poder. Eles incluem pântanos e lagos com nascentes, praças nas cidades barulhentas, jardins serenos e particulares, estátuas em bosques remotos e placas de sinalização nas grandes encruzilhadas — esses são os lugares fantásticos de Toril, paisagens que as pessoas jamais esquecerão, que servem como pontos de referência para os exploradores que viajam através dos reinos.

Você, como Mestre, deve criar estes lugares em suas campanhas. Você pode torná-los assustadores, inspiradores ou mentalmente desafiadores. Pode incluir uma história de melancolia ou alegria ou ainda entregar o controle potencialmente perigoso desses locais nas mãos dos habitantes de Faerûn, sejam benevolentes ou malignos.

Onde existe magia, existe o mistério, o perigo e a excitação do desconhecido. Os locais descritos neste capítulo podem ser úteis a medida em que você cria sua campanha. Use-os do jeito que estão, melhore-os com seus toques pessoais ou altere esses lugares da maneira que achar necessário. A escolha é sua.

Ao criar um local de poder, responda às seguintes perguntas:

O local apareceu naturalmente ou alguém o criou?
Qual o propósito do local?
Como as pessoas chegam até ele?
Como se parece externamente e internamente?
Que tipo de segurança possui?
Alguém vive lá? Quem? Quantos?

Após responder essas questões, você estará pronto para analisar com mais profundidade a criação do local. Use o restante deste capítulo para obter sugestões e inspiração.

Regiões Naturais

Quando deixada aos seus próprios caprichos, a magia é. Ela se transforma. Ela existe. Ela se expressa como poças brilhantes e florestas sussurrantes, em árvores distorcidas e cavernas misteriosas. A magia não se importa em ocultar sua presença. Ela vive na natureza e se acumula nas fendas do mundo.

Tempestades Místicas

Também chamados de sumidouros místicos, esses lugares estranhos drenam a magia que está ao alcance de sua influência. Eles surgem em qualquer tipo de terreno, desde o porão de uma mercearia até as plataformas rochosas do Monte Blaarrbi, na cadeia ocidental das Montanhas Galena. Na praça Ruína Arcana, em Suzail, placas avisam sobre o perigo, mas muitos tolos ainda entram sem percebê-las.

Essas tempestades são invisíveis, mas podem ser notadas por criaturas mágicas. Elas também são estáticas. Até onde se sabe, as tempestades místicas estão nos mesmos locais desde tempos imemoriais, embora muitos boatos afirmem que algumas delas tenham mudado do lugar onde foram identificadas.

Elas são virtualmente indestrutíveis. A maioria das pessoas deseja eliminá-las, embora ninguém saiba como fazê-lo.

As tempestades místicas variam em tamanho. Elas afetam uma área de forma esférica com até 9 m de raio e combinam dois efeitos poderosos: *dissipar magia* e *campo antimagia*. Tudo que invadir seus limites sofre o

efeito de área de *dissipar magia*, e qualquer magia remanescente será afetada pelo *campo antimagia*.

Algumas criaturas (incluindo dragões, elementais, familiares, fadas, bestas mágicas, extra-planares e metamorfos) ficam enfraquecidas no interior da área afetada pela tempestade. Eles sofrem –2 de penalidade moral em jogadas de ataque, testes de perícias, testes de resistência e devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou abandonar a área da melhor maneira possível durante 1d4 rodadas.

As criaturas com a habilidade de conjurar magias, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais devem realizar um teste de Observar (CD 15) para sentirem a presença de uma tempestade quando estiverem a 6 m de seus limites externos.

Detectar magia revela a presença de magia na primeira rodada e uma aura de força "extrema" na segunda. Na terceira rodada, o conjurador pode realizar um teste de Identificar Magia (CD 25) para distinguir os limites da tempestade e seus efeitos.

A magia *visão da verdade* revela a tempestade como um sumidouro absorvente, giratório, formado por uma energia pútrida de poder imensurável.

Fagulhas

Uma fagulha é o oposto direto de uma tempestade mística — um fenômeno estranho que aumenta os resultados das magias conjuradas em seu interior. Eles são algumas das áreas mais valorizadas de Toril, pois um conjurador sempre está buscando uma maneira de tornar suas magias mais poderosas. A localização de uma fagulha é guardada zelosamente, pois quando a existência de uma delas é revelada, muitas criaturas racionais com habilidades arcanas lutam para controlá-las.

Uma fagulha eleva todos os efeitos mágicos acionados ou ativos dentro dela, garantindo +3 níveis de conjurador a qualquer magia lançada na área. O tamanho das fagulhas varia entre uma esfera de 1,5 m e 9 m de raio.

Esses fenômenos são detectados como uma aura de força "extrema". Um teste de Identificar Magia (CD 20) revela seus efeitos na terceira rodada de análise com *detectar magia*.

Morros das Fadas

O povo feérico constrói cemitérios em áreas especiais, que têm nomes impronunciáveis no idioma comum, mas são conhecidos entre os aventureiros como morros das fadas.

Esses cemitérios mágicos sempre estão localizados longe das trilhas e estradas, nas profundezas das florestas intocadas ou nos vales escondidos entre montanhas desconhecidas. Quando uma fada perece, seus companheiros a levam até o morro e recobrem seu corpo e seus pertences com uma fina camada de folhas, terra e galhos. Essas proteções nem sempre ocultam o corpo totalmente enquanto ele se decompõe. Com o passar dos anos, muitas camadas de ossos e folhagens se acumulam no local e alguns dizem que o adubo resultante dessa mistura tem propriedades mágicas que estimulam o crescimento das plantas. As fadas declaram a pena de morte contra qualquer indivíduo apanhado roubando essa substância dos morros com esse propósito.

Todas as fadas usam as mesmas colinas sem preconceito, sejam dríades, sátiros, grigs, nixies, ninfas, pixies e todas as demais espécies.

Os morros das fadas emanam uma aura mágica "forte". Um teste de Identificar Magia (CD 20) revela a extensão do cemitério na terceira rodada de análise com *detectar magia*.

Os morros das fadas são considerados solo sagrado, como na magia *santificar*. Os sepulcros geram efeitos estranhos nas áreas onde estão localizados. A colina irradia uma esfera de energia mágica. A experiência se torna cada vez mais bizarra conforme o observador se aproxima. Os efeitos relacionados na tabela a seguir afetam qualquer criatura que se aproximar da colina e fracassar no teste de resistência (conforme a magia). Todos os efeitos têm nível de conjurador 20. As fadas e seus descendentes são imunes.

Distância do morro	Efeito
Até 3 m	*Missão menor* (comando a critério do Mestre)
Entre 3 e 6 m	Sono
Entre 6 e 15 m	*Terreno ilusório* (ilusão a critério do Mestre)
Entre 15 e 30 m	*Imagem silenciosa* da última fada morta e *som fantasma* de sussurros e risadas

Estes efeitos estranhos são capazes de perturbar os visitantes a ponto de fazê-los perder a razão. Entretanto, o Mestre pode desejar que os personagens encontrem fadas montando guarda na área próxima ao cemitério. Determine o grupo de fadas de acordo com o nível do encontro (para obter mais detalhes, consulte a Tabela 4–1: Quantidade de Encontros, na pág. 101 do *Livro do Mestre*).

Fada	Nível de Desafio	Fada	Nível de Desafio
Dríade	1	Sátiro, com flauta	4
Grig (fada)	1	Pixie (fada)	4
Nixie (fada)	1	Ninfa	6
Sátiro, sem flauta	2		

Canteiros de Cabungumelos

Um canteiro de cabungumelos é um campo de cogumelos mágicos cujo crescimento não é interrompido em função das explosões devastadoras que causam quando são invadidos. Uma criatura que percorra um canteiro de cabungumelos é capaz de detonar muitos desses fungos e, na maioria das vezes, se tornará o adubo que auxilia no seu crescimento.

Os pântanos e charcos onde os cabungumelos florescem também abrigam criaturas carniceiras que se alimentam das vítimas desses fungos perigosos. Abutres e algumas espécies de beholder aguardam pelo som das explosões antes de atacar.

Um canteiro de cabungumelos é uma armadilha com as seguintes estatísticas:

Canteiro de Cabungumelos: ND 3, similar a (1d4+12) *armadilhas de fogo*; Reflexos reduz o dano à metade (CD 13); Procurar (CD 27); Operar Mecanismo ou Sobrevivência (CD 27).

Condições ambientais favoráveis produzem canteiros de cabungumelos em áreas com até 90 m de raio. Os cabungumelos explodem se forem tocados, como a magia *armadilha de fogo*. Embora sejam manifestações naturais, eles emanam uma aura mágica "moderada" da escola Evocação um teste de Identificar Magia (CD 20) revela sua natureza.

Esses canteiros sempre crescem novamente no mesmo local, não importa as medidas tomadas para eliminá-los. Um cabungumelo demora uma dezena para crescer novamente depois que explode. É possível colher um cabungumelo, tornando-o inerte. Para tanto, é preciso obter sucesso em um teste de Operar Mecanismo ou Sobrevivência (CD 27).

Uma criatura que tente atravessar um canteiro conseguirá percorrer 1,5 m a cada rodada sem pisar nos cabungumelos. Deslocamentos maiores exigem um teste de Observar (CD = triplo do movimento). Um fracasso indica que existem 50% de chances de a criatura pisar e explodir um cabungumelo naquela rodada.

Fossos da Perdição

Ainda mais perigosas que os canteiros de cabungumelos, estas áreas invisíveis de areia movediça mágica sugam os viajantes para suas profundezas sem chance de sobrevivência, devido a magias poderosas que reduzem a capacidade de resistência da vítima.

Existem fossos da perdição em qualquer tipo de terreno, mesmo em rocha sólida. Os aventureiros podem encontrá-los em quaisquer ambientes externos, assim como em masmorras profundas.

Um fosso da perdição tem as seguintes estatísticas:

Fosso da Perdição: ND 4–10, imersão + efeito da magia; teste de resistência apropriado (veja a seguir) anula (CD 10 + nível da magia); Procurar (CD 27); Sobrevivência (CD 27).

Os fossos da perdição emanam uma aura mágica "moderada" da escola Transmutação; um teste de Identificar Magia (CD 20) revela sua natureza.

Os fossos variam em profundidade (4d4 x 0,3 m). Uma criatura que caia em um fosso imerge 90 cm de imediato e afunda lentamente na velocidade de 2,5 cm por rodada. Os fossos da perdição são especialmente letais contra personagens Pequenos.

Para um observador, a criatura parece envolvida pelo material do solo que a cerca. A vítima precisa de um apoio externo se pretende sair do fosso. Os efeitos mágicos como *vôo* e *levitação* somente a impedem de afundar mais. É possível que a vítima se afogue caso a areia movediça mágica cubra sua cabeça. Para obter detalhes, consulte a Regra de Afogamento na pág. 85 do *Livro do Mestre*.

Logo após cair no fosso da perdição, a vítima deve realizar um teste de resistência apropriado contra uma das seguintes magias, que têm nível de conjurador 12. Jogue 1d6 ou escolha uma.

Jogada	Efeito similar à magia:
1	*Sono* (CD 11)
2	*Rogar maldição* (CD 14)
3	*Piscar* (CD 14)
4	*Enfraquecer o intelecto* (CD 17)
5	*Missão menor*, comando "fique parado" (CD 16)
6	*Labirinto* (CD 22)

O efeito *labirinto* é o mais perigoso. Os fossos da perdição com este efeito são capazes de aprisionar os personagens. Isso desencadeia uma série de eventos mortíferos: o personagem cai em um fosso da perdição e fracassa no teste de resistência. A magia *labirinto* o aprisiona durante alguns turnos. A criatura se liberta e retorna ao fosso durante uma rodada completa. Na rodada subseqüente, ela deve obter sucesso em outro teste de resistência ou a magia *labirinto* a aprisionará de novo. Após escapar do fosso uma vez, o personagem reconhece ao menos uma parte do labirinto real. Uma criatura aprisionada dessa maneira pode encontrar outras criaturas que também estejam no fosso ou no labirinto, aparecendo em intervalos regulares conforme são transportadas entre o fosso e o labirinto extradimensional.

Quando uma vítima do fosso morre no *labirinto*, seu corpo retorna ao fosso após 10 minutos e afunda normalmente.

Regiões Alteradas pela Magia

Muitas magias e itens servem para proteger e isolar áreas físicas, mas geralmente são reflexos das proteções mais poderosas que existem: as encruzilhadas e os *mythal*. Alguns tipos de guardiães vigiam estes lugares e poucos têm permissão para utilizar suas magias sem o consentimento desses indivíduos.

Encruzilhadas e Becos

Nos bastidores do mundo, ocultos de observadores que não sabem onde procurar, trilhas místicas de energia geo-mágica cruzam a superfície de Faerûn. Essas veredas não pertencem a ninguém, embora o povo feérico atue como seu guardião há muito tempo. Muitos druidas e alguns bardos conhecem sua localização.

As criaturas mundanas (mas não as fadas) conhecem apenas seções limitadas das encruzilhadas, linhas diretas que conectam dois pontos. Para propósitos de jogo, os personagens (com exceção da fadas) só conseguem entrar em um beco através de uma encruzilhada e realizar uma viagem de sentido único até um local específico. A viagem é instantânea — a criatura pisa na trilha e aparece no destino do beco num piscar de olhos.

Apesar de serem incontáveis, os druidas mapearam algumas das localizações das encruzilhadas do mundo. Muitos definem essas trilhas como dobras no tecido de Faerûn. Esses pontos ligam duas áreas distintas, cuja distância seria enorme caso fosse medida em linha reta.

Os viajantes entram e saem dos becos nas encruzilhadas, que são invisíveis. Elas não correspondem a estradas e trilhas reais. Na verdade, essas passagens fazem parte das lendas. Nem todo mundo acredita que existam, pois é impossível vê-las, senti-las, defini-las ou rastreá-las. Elas parecem de natureza extra-planar, ainda que não o sejam. Somente os indivíduos que tenham o sangue puro das fadas em suas veias podem compreendê-las totalmente e esse segredo é protegido pelo povo feérico contra a corrupção e o uso indevido.

Somente os druidas e algumas fadas são capazes de criar novos becos com a magia *criar encruzilhadas* e

Ilustração de Carlo Arellano



Encruzilhadas das Fadas

becos. Apenas os bardos, os druidas e as fadas desenvolvem a habilidade para encontrar essas trilhas. Para fazê-lo, aprendem um dos mistérios druídicos, a magia *detectar encruzilhadas*.

Os becos podem ser usados para:

Comunicação: O usuário deve requisitar com clareza a comunicação no lugar do transporte. Se obtiver sucesso em convencer o guardião (veja a seguir), um sussurro, monólogo ou grito viajará através do beco e ecoará do outro lado, como se a pessoa estivesse no local de destino. Se o usuário se afastar a 9 m ou mais da encruzilhada, a comunicação será interrompida e o pedido deverá ser renovado. Os druidas elaboram calendários de encontros complexos usando esse método, compartilhando informações, novidades e espalhando assuntos de interesse por toda Faerûn.

Transporte: Os becos funcionam como *portais*, já que permitem ao usuário viajar através deles, quase instantaneamente, entre duas encruzilhadas. Quando a criatura pisa em um beco, ele desaparece como se tivesse atravessado uma *parede ilusória* e surge do mesmo modo do lado oposto.

Viagem Surpresa: Algumas lendas contam que um menestrel andarilho tocava uma obra magnífica perto de uma encruzilhada e, ao se virar para continuar sua jornada, inadvertidamente pisou em um beco invisível. O guardião acreditou, talvez de maneira negligente, que o bardo estava requisitando permissão para usar a passagem e a concedeu. O bardo — devido à manipulação do destino ou ao acaso — entrou de surpresa no beco e desapareceu. Todas essas lendas terminam em mistério.

Os becos não podem ser usados para:

Espionar: Os becos não permitem aos usuários ver ou receber qualquer vantagem observando o ponto de chegada. Uma criatura pode perguntar ao guardião sobre o destino do beco, mas este não é obrigado a responder.

Atacar: Nenhum ataque, mágico ou mundano, atravessa os becos e encruzilhadas. Eles atingem o local onde se originaram. Os ataques mágicos que exigem alvos específicos não funcionam se o alvo desaparecer em um beco antes de ser atingido.

O Guardião: Toda encruzilhada tem um guardião (veja o Capítulo 7), que decide se um indivíduo pode usar a trilha mágica. O personagem precisa obter a permissão do guardião para entrar no beco. Todos os druidas têm métodos prediletos para conseguir esta permissão, seja um apelo, uma canção, um poema ou uma homenagem às encruzilhadas. Cada indivíduo deve fazer seu próprio pedido e o guardião pode negá-lo se desejar. Um personagem não pode ser arremessado em um beco se não tiver permissão para usá-lo. As fadas podem usar os becos livremente — sem restrições de lugar ou tempo.

Os guardiães são criados quando um druida conjura a magia *criar encruzilhadas e becos*. Se um guardião perecer, a encruzilhada deixa de existir como ponto de origem. O ponto de chegada ainda funciona, uma vez que o outro guardião ainda é capaz de permitir a travessia. Contudo, essa viagem terá apenas um sentido.

Em uma encruzilhada, os personagens podem usar Carisma, Blefar, Diplomacia ou Atuação para convencer o guardião a deixá-los utilizar o beco. A existência da civilização deixa o guardião na defensiva, pois reduz sua conexão com os aspectos naturais e feéricos do mundo.

A atitude inicial do guardião corresponde diretamente à natureza do ambiente. Assim como muitos

PdMs, os guardiães podem ser influenciados por testes de Carisma (para obter detalhes, consulte Atitudes dos PdMs, pág. 149 do *Livro do Mestre*).

Tabela 4–1: Atitude Inicial do Guardião

Nível da Natureza*	Atitude**
N1	Prestativo
N2	Amistoso
N3	Indiferente
N4	Pouco Amistoso
N5	Hostil

* Os níveis da natureza são os seguintes:

N1: Áreas imaculadas que raramente são visitadas por criaturas civilizadas, como florestas virgens, grutas desconhecidas e orlas das montanhas.

N2: Territórios afastados das trilhas principais que raramente são visitados por criaturas civilizadas, exceto os nativos daquele ambiente, como bosques druídicos, territórios élficos e santuários patrulhados por rangers.

N3: Áreas rurais com tráfego limitado, mas regular, como terras de fazendeiros e pecuaristas, monastérios isolados, tribos bárbaras e outras comunidades pequenas de grupos que respeitam a natureza.

N4: Estradas que abrigam viagens freqüentes, como pequenas vilas, fortificações, grandes residências de pedra, ambientes alterados, torres de magos e castelos de feiticeiros.

N5: Áreas urbanas onde ocorre muito tráfego e viagens, como cidades, feiras e rotas comerciais.

**As atitudes dos guardiões são as seguintes:

Prestativo: O guardião permite que o personagem viaje sempre que quiser sem realizar nenhum teste. O personagem também pode realizar um teste para solicitar a passagem de outra pessoa além dele (com +2 de bônus de circunstância). Um fracasso indica que o guardião recusou a companhia. Nesse caso, sua atitude em relação ao usuário cai para *amistoso*.

Amistoso: O guardião permite o uso do beco pelo personagem e sempre se lembrará dele de forma positiva. O personagem recebe +2 de bônus de circunstância na próxima tentativa de obter a permissão do guardião.

Indiferente: O guardião permite a passagem mediante um teste bem-sucedido.

Pouco Amistoso: Um guardião pouco amistoso suspeita do personagem e se recusa a deixá-lo passar.

Hostil: Um guardião hostil acredita que o personagem é um mentiroso e um adulador. Ele não permite que o personagem use o beco e na próxima tentativa de obter permissão (não importa quanto tempo transcorra) o personagem sofre –2 de penalidade de circunstância no teste.

Encruzilhadas Conhecidas

Como são invisíveis e difíceis de serem notadas com *detectar magia*, podem existir encruzilhadas em qualquer lugar. As mais famosas estão listadas a seguir. Os druidas e os bardos compartilham esse conhecimento com seus aliados.

Encruzilhada de Águas Profundas (N5): Situada no Distrito do Mar em Águas Profundas, no Jardim dos Heróis, o único parque público do lado externo da Cidadela dos Mortos. Esta encruzilhada se conecta com a Floresta dos Nove Cavaleiros.

Encruzilhada Arnrock (N2): Localizada na ilha vulcânica de Arnrock, no meio do Lago de Vapor, essa encruzilhada conduz até um dólmen do Círculo de Herkemon.

Encruzilhada Cantlowe (N4): Essa encruzilhada situa-se numa sala protegida dos Arquivos da Biblioteca de Cantlowe. A curadora da biblioteca permite a entrada na sala, mas avisa que ninguém jamais retornou da encruzilhada nos trinta e cinco anos em que ela trabalha na universidade.

Encruzilhada da Floresta dos Espinhos (N5): Existe uma encruzilhada ao leste de um bosque druídico localizado no coração da Floresta dos Espinhos. Ela conecta a floresta ao Pico do Eremita.

Encruzilhada da Floresta dos Nove Cavaleiros (N3): Essa encruzilhada se encontra em uma árvore oca e antiga, na Floresta do Rei em Cormyr, próxima ao Círculo Druídico da Floresta dos Nove Cavaleiros, e conduz até Águas Profundas.

Círculo de Herkemon (N1): Três dolmens (um dólmen é formado por duas pedras verticais com uma pedra horizontal no topo) marcam a encruzilhada onde três becos conhecidos convergem. As entradas se situam a 9 m uma das outras, no litoral rochoso do Lago de Vapor. Os becos conduzem à Vastidão, a Nykkara e a Arnrock.

Encruzilhada Nykkara (N3): Nykkara, a Ilha da Memória, é o centro funerário de Calimshan e abriga uma encruzilhada no seu litoral, com um beco para o Círculo de Herkemon.

Encruzilhada do Pico do Eremita (N1): Situada em um pico da Cadeia Orsraun, essa encruzilhada está localizada dentro de uma fenda na montanha. Essa rachadura imensa, similar a uma caverna, também abriga uma cabana de um cômodo feita com madeira bruta encontrada somente na Floresta dos Espinhos. Os druidas e os bardos a visitam para apreciar sua vista e seu isolamento. A temperatura raramente sobe acima de 0°C, embora haja um estoque de lenha no local. Ela está conectada à Floresta dos Espinhos.

Encruzilhada da Vastidão (N1): Esta encruzilhada está localizada em algum lugar na Vastidão de Teshyllal, no Deserto Calim. Ela conduz ao Círculo de Herkemon.

Bardos e Encruzilhadas

Os bardos levam vantagem sobre todos os demais personagens para convencer os guardiães a permitirem sua passagem. Os guardiães são famosos por amarem a música, histórias e representações emotivas. É mais fácil um bardo conseguir a amizade de um guardião do que um druida. Uma peça tocada excepcionalmente bem convence qualquer guardião, influenciando seu sangue feérico sem chance de defesa. Todos os testes de Atuação para influenciar um guardião recebem +2 de bônus de circunstância.

Mythal

Um *mythal* é uma teia de energia mágica criada pela alta magia élfica. Na sua criação, um *mythal* adquire uma consciência primitiva e a tarefa de proteger uma área como uma cidade élfica ou um local sagrado, sendo uma proteção poderosa e extensa que continua ativa durante centenas ou milhares de anos. Desenvolvidos para resguardar os habitantes locais e repelir certos tipos de criaturas, os *mythal* usam magias comuns, embora cada um tenha um conjunto de habilidades únicas que não imitam nenhuma magia conhecida.

Infelizmente, assim como todas as formas persistentes de magia, os *mythal* são vulneráveis a rompimentos na Trama e as duas mortes de Mystra nos últimos mil e setecentos anos danificaram a maioria dos *mythal* de Faerûn, corrompendo alguns e destruindo outros. Os *mythal* corrompidos são famosos por criarem zonas de magia selvagem e morta, atingirem invasores aleatoriamente com magias ofensivas ou de cura, brilharem com cores estranhas ou alterarem fisicamente as formas daqueles que vivem ao seu redor.

Além dos *mythal* legítimos, criados pela alta magia élfica, uma certa quantidade de conjuradores presunçosos tentou criar suas próprias variações de *mythal*, obtendo sucesso parcial. Normalmente, esses constructos são menos poderosos que os verdadeiros *mythal* e não duram muito tempo. Outros efeitos mágicos são atribuídos aos *mythal*, mas na verdade são resquícios das manifestações divinas ou singularidades da Trama.

Os efeitos e os usos dos verdadeiros *mythal* são um mistério em Faerûn nos dias de hoje. Consulte a seção Alta Magia Élfica no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* para obter mais detalhes.

Mythal Conhecidos

Os sábios debatem a quantidade exata de *mythal* legítimos de Toril, embora o número mais aceito seja doze. A lista a seguir apresenta os *mythal* conhecidos e locais que apresentam efeitos similares.

Myth Drannor: O mais famoso dos *mythal*, Myth Drannor é mais conhecido como uma armadilha mortífera, pois foi corrompido e o local está infestado de demônios, mortos-vivos e membros do Culto do Dragão.

Myth Glaurach: Construído próximo do local que atualmente abriga o Forte Portão do Inferno, este lugar foi atacado e destruído por hordas de orcs há muito tempo. Hoje, é uma área repleta de ruínas cobertas por trepadeiras e alguns túneis de esgoto. De tempos em tempos, aventureiros visitam Myth Glaurach seguindo rumores que esse *mythal* possui a habilidade de reparar e restaurar cargas de itens mágicos.

Myth Ondath: Construída sobre as ruínas de Ondathel, a Cidade da Paz, e dedicada a Eldath, esta cidade e seu *mythal* foram destruídos em um inverno mágico invocado por uma mulher chamada Rainha do Gelo, seu exército de cerco, o lich Vrandak e um item mágico poderosíssimo denominado o *cristal do vigia do portal*. Os poderes desse *mythal* se perderam no tempo.

Myth Dyraalis: Localizada na Floresta de Mir, esta cidade ostenta um *mythal* que a impede de ser vista (até mesmo com magia), exceto por elfos, gnomos e talvez algumas outras criaturas. Aqueles que não conseguem vê-la são teletransportados até o outro extremo quando cruzam seus limites.

Myth Unnohyr: Outrora um forte élfico na Floresta de Mir, seu *mythal* foi corrompido e agora atua como uma zona de magia selvagem durante o dia e uma zona de magia morta durante a noite. As magias de cura conjuradas em sua área de atuação causam apodrecimento no alvo (como a podridão das múmias). Pouco resta de suas construções originais e não se sabe se os tesouros da nação élfica de Keltormir ainda existem sob seus montes cobertos de espinhos.

Myth Rhynn: Uma cidadela sepulcral para heróis élficos caídos em batalha contra gigantes e outros monstros, tão antiga a ponto dos elfos não saberem ao certo quando foi fundada. O *mythal* foi criado para proteger seus espíritos de magias hostis e garantir sua existência em meio a sua amada floresta. Atualmente, esse *mythal* está decadente, o que causa um efeito nauseante aos elfos que entram ou se aproximam da cidade e cria mortos-vivos com os restos das outras criaturas na área afetada. Ela é famosa por ser habitada por fogo-fátuos e os restos de um mago que se tornou lich e agora comanda a cidadela dos mortos-vivos.

Myth Lharast: Construído no interior de Amn como um santuário para seguidores não ortodoxos de Selûne, Myth Lharast se tornou um refúgio seguro para licantropos bondosos. Apesar de sua concepção pacífica, esse local foi devastado por uma batalha entre uma cabala de magos malignos e uma força poderosa de licantropos sob o controle de um dos criadores do *mythal*. A cidade foi erradicada de Faerûn com um golpe de Selûne e agora existe como um semiplano alcançável somente durante as noites de lua cheia. Os descendentes dos inimigos eternos ainda vivem lá, em busca de uma forma para escapar.

Myth Nantar: Sendo o único *mythal* conhecido que existe debaixo das águas, Myth Nantar descansa sob as correntes do Mar das Estrelas Cadentes. A cidade é habitada por elfos, pelo povo-do-mar, tritões e outras raças. Seu *mythal* permite que as criaturas do mar e da superfície respirem dentro da área afetada, garante força e vigor aos habitantes élficos e impede a entrada da maioria das criaturas malignas do mar. Poucas pessoas conhecem sua localização exata e menos ainda seriam capazes de alcançá-la.

Myth Iiscar: Sabe-se pouco sobre essa *cidade-mythal*, exceto que foi construída na Ilha de Lantan, garantia poder de *vôo* aos seus habitantes e foi destruída em algum momento do passado. Os lantaneses não fornecem nenhuma dica relacionada a sua localização, seja por não saberem ao certo ou por serem bons em guardar segredos.

Myth Adofhaer: Essa cidade dos elfos do sol localizada na Floresta Alta foi arrancada magicamente de Faerûn para proteger seus habitantes. Eles e a cidade aguardam em estase até que certas condições sejam atendidas. No entanto, ninguém sabe quais condições são essas.

Corte Élfica: Essa cidade sagrada foi erigida nas ruínas da antiga Corte Élfica, pouco depois da queda de Myth Drannor. Localizada a sudeste de Myth Drannor, na floresta de Cormanthor, seu *mythal* é semelhante àquele existente na cidade élfica e impede a entrada de drow e demônios, protege as construções contra incêndios, entre outros efeitos. Acredita-se que o

mythal ainda exista, embora seja provável que a cidade esteja fechada para qualquer criatura, exceto elfos.

Shoonach: Este *mythal* falso foi construído ao redor do trono do antigo Império Shoon, em Calimshan. Shoonach era habitada por vários magos poderosos, mas eles não lidavam com a alta magia legítima. Suas ruínas englobam duas cidades e diversos povoados menores e a magia que os cerca inclui zonas de magia selvagem, uma proteção que impede seus numerosos mortos-vivos de abandonarem o local, magias que reduzem a velocidade de armas de ataque a distância e efeitos metamágicos que maximizam efeitos de fogo, minimizam os efeitos de frio e impedem o funcionamento de magias divinas de Necromancia. O lugar é também habitado por grandes quantidades de humanóides malignos.

Forte dos Arautos: Embora ninguém conheça a identidade de seus arquitetos, essa área foi confirmada como sendo um *mythal* falso. Essa fortaleza possui magias que impedem a entrada de orcs e anula certos tipos de magia. Localizada perto de Lua Argêntea, ela já resistiu a ataques de magos, hordas orcs, grupos de beholders e até ao tarrasque.

A Montanha Subterrânea: As inúmeras camadas de magia colocadas por Halaster bloqueiam teletransportes, espionagem e criam várias zonas de magia morta. Elas não constituem um *mythal* legítimo, mas incluem centenas de efeitos mágicos específicos.

Natureza Venerada

Os druidas e rangers se consideram os mantenedores de Toril. Sem seus esforços para manter a terra em seu estado natural, as forças da civilização e da destruição já teriam devorado Faerûn viva. A natureza é cultuada e aprimorada nos lugares onde moram e visitam, para que no futuro ela possa prosperar.

Guildas de Rangers

Com freqüência, os rangers se reúnem em salões de guildas. As guildas dos rangers não se isolam como as demais. Eles oferecem hospitalidade a qualquer desbravador que não tenha cometido um crime contra a natureza ou contra a própria organização.

Essas casas oferecem muitos serviços, especialmente aqueles que os rangers mais precisam quando estão sozinhos na estrada. Alguns deles incluem o rastreio de rebanhos e manadas migratórias, uma listagem de pescadores e caçadores ilegais, lojas para reparos e compras de armas, e o mais importante: companheirismo e lendas das trilhas.

As casas de guildas dos rangers podem ser encontradas nas florestas, nas encostas das colinas, ao longo do litoral, debaixo d'água, nos topos das árvores, nas geleiras e até mesmo nas cidades.

As guildas variam entre casas pequenas (1d4+1 rangers) e grandes salões (até 2d10 rangers). Freqüentemente, eles se aliam aos círculos druídicos (veja a seguir).

Os rangers serão testados durante a Caçada (veja o texto a seguir). A CD dos testes da Caçada variam entre 15 e 25.

Uma casa de guilda típica tem seu limite de compra estipulado em 1d4+1 multiplicado por 100 PO.

Círculos Druídicos

Os druidas erigem seus círculos nas florestas mais densas, em oásis escondidos nos desertos, nas terras pantanosas úmidas e em outras áreas intactas. Os círculos druídicos estabelecidos em cidades ou povoados quase sempre já estavam na área antes delas serem colonizadas. A maioria desses círculos já desapareceu, ainda que poucos druidas tentem conservar os remanescentes a qualquer custo.

Todos os círculos druídicos têm pelo menos um altar feito de uma única pedra, mas grande parte apresenta arranjos com pedras enormes. As pedras nem sempre formam um círculo. Algumas vezes, elas estão alinhadas em direção ao sol nascente ou poente, noutras estão empilhadas como dolmens. Esse arranjo é chamado de entrada ou soleira e geralmente é usado para marcar a localização de uma encruzilhada ou beco.

As pedras podem servir como calendários astronômicos, a chave para um mistério druídico, um quebra-cabeça cuja solução revela uma localização próxima ainda mais secreta ou a representação dos heróicos fundadores do círculo. As áreas que cercam ou são cercadas pelas pedras são consideradas o solo sagrado dos druidas, onde eles rezam, debatem, ensinam e mediam as disputas entre outros druidas.

Os círculos druídicos raramente estão vazios e quase sempre abrigam até 2d10 druidas residentes na região.

O solo sagrado ou profano de um círculo druídico recebeu a benção de uma divindade, de um clérigo ou de um druida que pretende resguardá-lo dos inimigos. O lo-

A Caçada

Todos os anos, os rangers se reúnem na Floresta Alta para um evento especial de quatro dias chamado a Caçada. Durante esse evento, eles praticam tiro ao alvo, compartilham dicas sobre a confecção de arcos, exibem os troféus de suas aventuras mais recentes e contam histórias, algumas muito antigas. Durante a Caçada, todas as desavenças são esquecidas por alguns dias, garantindo um descanso merecido para todos os rastreadores solitários.

Na manhã do terceiro dia, começa o evento mais esperado da celebração. Logo após a alvorada, os rangers se congregam na área principal para ingressar na competição que envolve uma corrida de obstáculos. Essa corrida única inclui atividades atléticas como corrida, escalada, salto, natação, arquearia e navegação em um pântano traiçoeiro. O vencedor recebe o título de Líder da Caçada e deve defendê-lo no evento seguinte.

cal irradia propriedades divinas, similares às magias *santificar* e *conspurcar*. Nem todos os círculos druídicos se localizam em solo sagrado ou profano. Alguns permanecem neutros. O solo se tornará sagrado ou profano apenas se um druida conjurar a magia adequada — *santificar* ou *conspurcar* — com esse fim.

Além dos benefícios oferecidos por essas magias, o solo sagrado também garante +3 níveis de conjurador para todas as magias conjuradas no local por um druida da tendência apropriada. Todas as magias de cura conjuradas por um druida da tendência relevante têm efeito máximo.

Locais de oração

Os templos variam tanto quanto os deuses, da mesma forma que os clérigos e os paladinos diferem em suas filosofias de vida. Ao criar um templo para sua campanha, o Mestre pode utilizar os exemplos mostrados nessa seção para incrementar a experiência dos seus jogadores. Os lugares de oração variam tanto que não existe um conjunto de regras único que determine suas funções e como são criados. Leia as informações a seguir e escolha o tipo de local desejado. Cada um apresenta determinadas variações que fornecerão idéias para auxiliar na criação de um local único e um modelo de cada tipo.

Existem muitos fatores que afetam as características de um santuário, igreja ou catedral. O principal será a tendência dos seus freqüentadores, embora haja elementos mais sutis que também o influenciarão. A estrutura, a decoração, as atividades dos clérigos e párocos e a história do santuário podem gerar várias implicações na campanha. Quanto mais o Mestre diversificar e tornar esses aspectos interessantes, mais seus jogadores apreciarão o local. Buscar uma *poção de cura* no "templo fragmentado de Akadi" — uma capela de torres estreitas e paredes carcomidas que se espreme entre as mansões de dois comerciantes — é muito mais interessante do que comprar uma *poção de cura* no "templo de Akadi" da cidade local. As seguintes perguntas lhe ajudarão a elaborar um templo para sua campanha.

Como são os arredores do templo? Use o *Livro do Mestre* (Encontros em Áreas Selvagens, pág. 132, e Geração de Comunidades, pág. 137) para ajudá-lo a determinar os arredores do templo. Essas páginas também lhe fornecerão idéias sobre possíveis encontros com a chegada dos personagens ao templo.

Qual é a idade do templo? A critério do Mestre.

O templo tem alguma característica peculiar? (Jogue 1d6 e consulte a tabela a seguir ou escolha a característica que mais combine com o templo).

1 assombrado
2 amaldiçoado
3 alvo de ladrões
4 contém um *portal*
5 abandonado
6 arquitetura incomum (jogue 1d6)
  1 flutuante
  2 gárgulas
  3 vidro
  4 camuflagem ambiental
  5 em ruínas
  6 espaço extradimensional faz o interior ser maior que o exterior

O templo serve a qual deus e qual deus ele aparenta servir?

O templo tem medidas de segurança? De que tipo? Alguns exemplos incluem segurança mágica, fortificações, guardas, camuflagem ou áreas secretas.

Que tipo de PdM vive no templo? Raça? Classe? Nível? Atitude? (veja o Capítulo 4 do *Livro do Mestre*).

Qual a quantidade de tesouro guardada pelo templo? (Veja o Capítulo 7 do *Livro do Mestre*).

Cerimônia Druídica

A lua se posiciona totalmente sobre o Lago de Vapor durante o Banquete da Lua. Os druidas vagam pelas margens do lago com suas vestes em farrapos; seus rostos pintados em forma de crânios para honrar os mortos e os moribundos. Eles chegam de todos os cantos de Faerûn, alguns emergindo de seus esconderijos nos montes para honrar a glória do final de um ciclo.

No frio do inverno que se aproxima, o vapor se ergue do lago e envolve os druidas em mistério. Seus cânticos são carregados pelas águas até as comunidades mais distantes. Durante três noites e dois dias, eles caminham como os mortos inquietos que se recusam a descansar. Eles fazem isso para honrar a morte simbólica do inverno. Eles não dormem. Comem somente as frutas e nozes simples, mascam somente as cascas de árvores que agúçam a mente e bebem somente água.

Na terceira noite da celebração, coisas estranhas acontecem. Os druidas começam a se caçar entre as brumas. Predador e presa, eles caçam até que o mais fraco morra. Todos alteram suas formas para se parecerem com seus deuses. Seu comportamento adquire gradualmente as qualidades inatas das feras do mundo e eles assumem formas que representam os conceitos que regem a natureza: morte, decadência, renascimento, predadores, presas, equilíbrio e crescimento, somente para citar alguns. Os druidas abandonam os próprios egos. Eles recebem visões do ano anterior e do ano seguinte. Essas premonições quase sempre têm significados pessoais, mas às vezes descrevem eventos monumentais do futuro, que afetarão todos os druidas, a natureza e o mundo inteiro. As visões sempre são tratadas com seriedade.

Na manhã do terceiro dia, eles dormem. Quando acordam, todos retornam aos seus bosques, deixando para trás somente restos de roupas, sangue e ossos para marcar o inverno que se aproxima.

Lugares Destinados a Peregrinação

Os milagres, a morte ou o nascimento de um herói e outros eventos fantásticos criam lugares sagrados para onde os fiéis viajam em busca de bênçãos e inspiração. Esses lugares variam bastante. Algumas igrejas se tornaram famosas dessa forma. Certos feriados estão vinculados diretamente à fundação do local especial. Quando o assunto é peregrinação, os fiéis mais fervorosos não se importam com a distância e nem com suas próprias vidas para chegar ao local sagrado.

Variações Sobre o Tema: Um campo de batalha famoso, o ponto exato onde um herói teve uma visão, o local onde alguma criatura maligna foi derrotada, a tumba de um benfeitor, o lugar onde um milagre ocorreu ou onde um herói ou uma pessoa amada foi vista pela última vez.

Exemplo: O Local Dançante

No Ano do Alvorecer Rosáceo (720 CV), os deuses convocaram muitos clérigos élficos até uma colina maravilhosa, coberta de musgo, no Vale Alto. Nesse encontro, Elminster propôs a fundação dos Harpistas. Enquanto os presentes discutiam o assunto, muitas divindades vieram ao local para apoiar a idéia. A partir desse dia, tanto os clérigos presentes no evento, quanto aqueles que buscam a paz, realizam uma peregrinação anual até o Local Dançante. O povo do Vale Alto providencia acampamentos cobertos ao longo da trilha norte para os visitantes do local sagrado. A lista de divindades associadas com o Local Dançante inclui os deuses humanos Deneir, Eldath, Lliira, Mielikki, Milil, Mystra, Oghma, Selûne, Silvanus e Tymora, juntamente com as divindades élficas Corellon Larethian, Sehanine Arco Lunar, Hanali Celanil, Labelas Enoreth e Solonor Thelandira.

Monastérios

Seitas de monges e clérigos distintas podem se reunir em um mesmo monastério para treinar e residir. Os monastérios malignos podem ser lugares terríveis, embora os bondosos também não sejam estâncias de férias.

Variações Sobre o Tema: Uma comunidade de famílias auto-suficientes, uma seita de refugiados a espera de um cataclismo, um grupo de homens ou mulheres, uma única raça, um grupo abandonado, deixado para morrer ou um único monge.

Exemplo: O Lar de Ilneval

Na área mais ampla do litoral sul, próximo aos desfiladeiros que cercam o Grande Mar, um grupo de meio-orcs professa sua fé a Ilneval. Essa comunidade religiosa ensina obediência, lealdade e a glória de seu ancestral orc.

Os furacões os assolam todos os anos. Ondas muito altas e ventos fortíssimos danificam o monastério e eliminam diversos meio-orcs. E, todos os anos, os orcs reconstroem o monastério no mesmo local, porque Ilneval disse ao fundador do monastério, Mokagkt, que deveria ser assim. Ele, por sua vez, transmitiu essas instruções para os meio-orcs. E assim tem sido.

Entre as temporadas das tempestades de Ilneval, os orcs realizam pilhagens ao longo da costa, enchendo seus estômagos e bolsos com comida e ouro roubados. Para eles, prisioneiros vivos ou mortos valem o mesmo. Os que sobrevivem são presos em postes na beirada dos rochedos ou enforcados em cordas que ficam balançando ao vento. Os mortos e os moribundos são considerados sacrifícios para o deus Ilneval. Os orcs perceberam que Ilneval leva os corpos durante as tempestades e crêem que a divindade engole as vítimas inteiras, pois as cordas e os postes sempre são encontrados partidos e o que resta no local são apenas poucos ossos.

Segurança

Todas as religiões acumulam riquezas. Elas possuem relíquias divinas de valor imensurável ou guardam os restos mortais de seus santos e heróis. Ladrões dos quatro cantos do mundo adorariam colocar suas mãos nessa riqueza. Poucas igrejas se baseiam apenas na fé para garantir sua segurança.

Quando elaborar a segurança de um templo para sua campanha, considere a personalidade do lugar. Igrejas e santuários pequenos podem ter um supervisor, mas não uma guarda. Por exemplo, o Último Desejo do Marujo tem um marinheiro velho e aposentado que monta guarda no local. É o suficiente para aquela capela pequena. Mas não seria o bastante para uma igreja como os Salões da Névoa da Manhã, que se localiza no meio de uma cidade movimentada.

Esconderijos: Muitas igrejas possuem locais secretos onde os tesouros são guardados. Por exemplo, os Salões da Névoa da Manhã tem um interruptor secreto atrás do altar; que abre uma porta deslizante. As escadas levam ao relicário. Outras igrejas têm salas escondidas em alcovas de oração, catacumbas ou mesmo nos beirais de sótãos e torres. Algumas utilizam armazéns extra-planares para esconder seus tesouros em locais evidentes.

Defesas: Os capazes de pagar usam defesas consistentes para resguardar seus tesouros. Essas catedrais suntuosas freqüentemente escondem seus pertences. São construídas muralhas defensivas tão eficazes quanto os muros das fortalezas, projetados para impedir o avanço de um exército inimigo. Arqueiros e outros guardas mantêm a vigilância contra ladrões.

Proteções Divinas: Certos templos — desde santuários até catedrais — apresentam proteções divinas. Um deus decidiu abençoar ou amaldiçoar o local de adoração. Esses efeitos têm várias formas, mas em geral impedem ações furtivas e violentas dentro dos limites do templo ou punem severamente qualquer um que quebre suas diretrizes.

Os meio-orcs leais e maus conseguiram um tesouro considerável e o guardam enterrado em um porão imundo sob os alicerces do monastério. Eles preferem trabalhar duro, ano após ano, juntando fundos para a reconstrução, fazendo com que o porão permaneça intacto, e que sua riqueza aumente a cada estação.

Mais de dez clérigos e monges meio-orcs vivem e cultuam seu deus no monastério. Muitos outros chegam e saem do templo durante todo o ano, parando somente para fazer doações e cumprir suas obrigações sagradas antes de continuar em suas aventuras. Alguns retornam para os festivais e celebrações ritualísticas.

O estilo de vida no monastério inclui sermões diários, ensinamento sobre técnicas de combate, incursões regulares em busca de suprimentos, prisioneiros ou comida e o ato sazonal de Purificação, que consiste de uma cerimônia onde os fracos são eliminados. Os meio-orcs lutam entre si para melhorar suas habilidades de combate. Eles valorizam seus oponentes e oferecem seu sangue para Ilneval. Após a consagração, a luta se inicia, com um limite pré-estabelecido entre o primeiro a sangrar, a rendição ou até a morte.

Temporada dos Furacões: Todos os anos, durante os meses do verão, pelo menos uma tempestade imensa atinge a encosta do Lar de Ilneval. O vento acelera e rapidamente se transforma em um furacão, trazendo consigo uma chuva torrencial. Determine quando o vento se intensifica. Cada fase da ventania dura 1d4 horas: leve, moderada, forte, severa, tempestade, ciclone, olho do furacão (leve), furacão, tempestade de vento, severa, forte, moderada, leve. Consulte a seção Perigos do Tempo, pág. 87 do *Livro do Mestre*.

As Construções: A simplicidade e o caos da estrutura básica do monastério é o resultado da inteligência mediana dos meio-orcs, da reconstrução anual onde são utilizados "arquitetos" e construtores diferentes e da simplicidade geral do estilo de vida dos seguidores de Ilneval. Os habitantes do monastério não se preocupam em construir mais do que um andar e adicionam tetos lisos às suas estruturas, dando-lhes o aspecto de caixas. Embora os prédios sejam funcionais, os meio-orcs não são excelentes arquitetos e as construções nunca têm qualidade superior.

Sugestões de Encontro: Locais Destinados a Peregrinação

Ao final de uma peregrinação, os PJs poderiam encontrar...

- o fantasma de um herói.
- uma grande multidão em busca de milagres.
- visões sobre uma profecia ou um grande evento.
- vândalos.
- um charlatão que engana os fiéis.
- um culto maligno que recruta seguidores

Altares

Os altares normalmente são encontrados em locais pouco convencionais, geralmente ao ar livre, em florestas cobertas de trepadeiras, em alcovas aninhadas em precipícios na costa do mar e sobre os esqueletos úmidos de embarcações naufragadas. Quase sempre, eles nascem da necessidade de uma pessoa em encontrar seu deus. Outras pessoas chegam ao local, deixam seus símbolos de adoração e um altar é criado.

Variações Sobre o Tema: Um mausoléu, um altar simples, um santuário em forma de estátua, um altar maligno, natural, que se encontre em uma queda d'água, um sacrário profanado, santuários valiosos ou protegidos.

Exemplo: A Rocha da Sentinela

Localizada próxima de uma comunidade agrícola (Espar) em Cormyr, esse altar é dedicado a Helm. Ele foi estabelecido em uma rocha oca a oeste da Floresta do Rei. Para entrar, a pessoa deve rastejar através de uma pequena fenda na metade superior do penhasco íngreme, forçada a se ajoelhar perante o altar de Helm. Uma vez dentro da alcova, a pessoa será capaz de se levantar. A parte interna da caverna tem as proporções de uma catedral. O visitante precisa descer uma plataforma para chegar ao altar, que fica no meio da caverna.

Uma espada dançante inteligente protege o local. Por ser abençoada por Helm, ela é sagrada e possui +2 de bônus de melhoria. A espada ataca como se fosse empunhada por um guerreiro de 11° nível, com bônus base de ataque de +11/ +6/+1. Ela defenderá qualquer adorador presente e a própria caverna. A espada diferencia os seguidores de Helm dos demais. Muitos fiéis vêm até o altar para tocar a espada em busca de sorte antes de embarcarem em uma aventura perigosa.

Uma rachadura no teto produz um facho de luz brilhante que se desloca no solo conforme o sol avança no firmamento. Exatamente ao meio-dia do último dia do verão, a luz atinge o santuário de Helm; se a espada estiver depositada no local, a luz será refletida e revelará uma alcova acima do chão da caverna (9 m de escalada vertical). A alcova abriga a gêmea da espada dançante. Esta segunda espada tem +2 de bônus de melhoria, é sagrada (abençoada por Helm) e afiada. Entretanto, ela não é uma arma dançante.

Dentro da alcova, há uma inscrição que diz: "Somente um verdadeiro seguidor de Helm poderá empunhar a espada gêmea, e somente para uma busca em nome de Helm". Após a missão, a espada deverá ser devolvida, ou o ladrão invocará sobre si a ira da divindade.

Capelas Pequenas

É possível que existam capelas pequenas em qualquer ambiente: desde as regiões selvagens até cidades de qualquer tamanho. Freqüentemente, ao realizarem sua vigília antes de uma busca ou uma batalha, os paladinos preferem essas capelas às grandes catedrais. Muitos castelos possuem sua própria capela privada dentro de suas muralhas.

Variações Sobre o Tema: Uma capela isolada, uma capela nas montanhas, em uma árvore, no subterrâneo, uma capela nobre, de família, uma capela em uma prisão ou uma capela profanada.

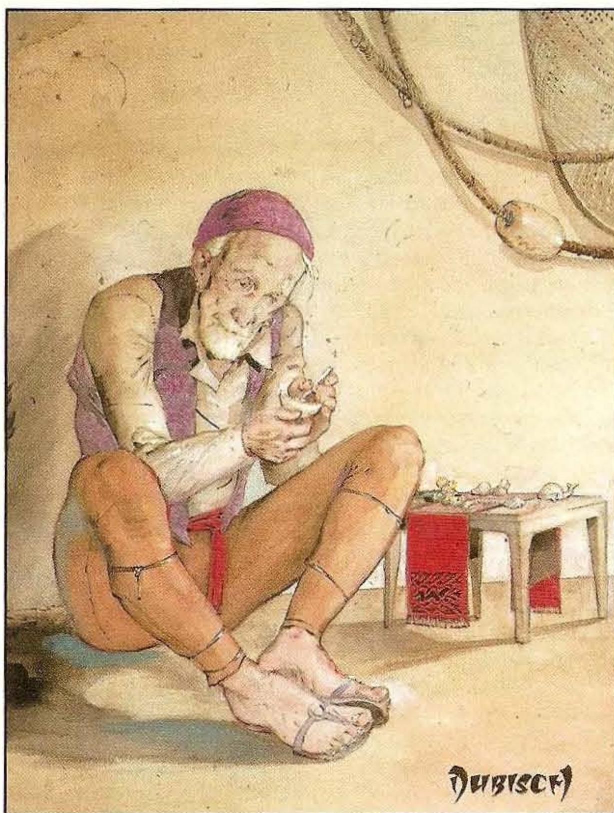
Exemplo: O Último Desejo do Marujo

O cheiro do mar e de peixes predomina nessa pequena capela construída na esquina das ruas do Cais e das Novidades, em Águas Profundas. Trata-se de uma construção similar a um pequeno depósito, esmagada entre dois outros edifícios maiores e mais modernos. Antigamente, era utilizado para armazenagem de peixe em conserva, mas após ter sido abandonada há décadas, passou a ser usado como abrigo de marinheiros sem-teto que não podem pagar por um quarto decente.

A porta que conduz até a capela desapareceu há muito tempo. Pombas e gaivotas infestam os enfeites do teto e deixam manchas espalhadas em todo o assoalho. Os infelizes que aparecem no local não se importam com as aves, nem que o altar seja uma mesa velha e precária no canto, recoberta com objetos muito antigos e desordenados.

Velas derretem e se espalham sobre alguns objetos pessoais simples, conchas do mar, miudezas entalhadas em madeira, cachos de cabelo, partes de varas de pescar e pequenos buquês de flores secas recebidas pelos marinheiros rudes de suas filhas. Todos esses objetos são deixados como oferenda a Valkur, a divindade dos marinheiros. Eles rogam que essa não seja sua última viagem, que tenham um bom tempo e que retornem em segurança.

Geralmente, sons de risadas e falatório alto ecoam pela capela. Os pescadores endurecidos pelo clima não precisam de silêncio para meditação ou contemplação, pois onde gastam seus dias e suas noites o trabalho nunca acaba. O mar pode se erguer sem aviso e tragá-los para a morte. Valkur entende somente a força e a ação e não aprecia orações preguiçosas. Os adoradores que visitam o Último Desejo do Marujo não fingem ser nada mais do que realmente são. Os marujos sempre visitam a capela em nome da amizade e da devoção.



Último Desejo do Marujo

Ilustração de Michael Dubisch

Olroy se aposentou como marinheiro e tornou-se uma "aquisição" da capela. Ele encara seu dever autoimposto de guardião com seriedade, e costuma ficar sentado na soleira da porta dianteira entalhando peças de madeira. Ele conhece pessoalmente todos os marinheiros que vivem em Águas Profundas e quase sempre conhece também aqueles que estão de passagem, pelo menos de nome.

Olroy: Humano Esp3; humanóide Médio (humano), ND 2; DV 3d6+6, Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 15 (toque 13, surpresa 12); Corpo a corpo: adaga +3 (1d4+1; dec.19–20/x2); TR Fort +3, Ref +4, Von +2; Tend. N; For 12, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local) +7, Conhecimento (natureza) +4, Equilíbrio +5, Escalar +3, Intimidar +3, Natação +3, Obter Informação +6, Ofícios (entalhar) +5, Profissão (marinheiro) +7, Usar Cordas +6; Foco em Perícia (Profissão), Tolerância.

Pertences: Armadura de couro, adaga, bolsa contendo 3 PO, 12 PP e 10 PC.

Igrejas Rurais

Os membros dos povoados rurais costumam partilhar suas crenças religiosas. Eles erigem suas igrejas humildes como um local que serve para adoração e para reuniões. Normalmente, as igrejas rurais têm um senso de comunidade que as diferem de todas as outras.

Variações Sobre o Tema: Uma igreja corrompida ou uma igreja onde ocorram fofocas, uma igreja para se encontrar o par ideal ou aquela que é alvo de preconceito, uma igreja que cultue o isolamento ou uma igreja que precise de um novo clérigo com urgência (que pode ser o clérigo do jogador).

Último Desejo do Marujo

Os PJs vão até essa capela porque...
- precisam encontrar um barco que os contrate.
- estão procurando por um marinheiro ou barco em particular.
- um marinheiro deixou a chave para um tesouro aqui.
- querem contratar marinheiros para navegar em seu barco.
- querem se infiltrar na sociedade dos marinheiros.

Exemplo: Salão de Águas Altas

Quando chega a primavera, o degelo inunda a área entre os rios Galena, das Cobras e Laço Gélido. Nessa época, todos os habitantes da comunidade mercante de Águas Altas (população: 41 pessoas) mudam-se para o Salão de Águas Altas. O salão enorme, de formato hexagonal, foi erigido sobre pilares altos enterrados profundamente no solo. O local serve a muitos propósitos além de ser um abrigo temporário contra as enchentes, incluindo um centro de congregação, uma escola e uma igreja.

Durante o dia, o povo isolado pela enchente de Águas Altas trabalha em projetos comunitários, como tecelagem, reparos de ferramentas e encontros de casais. Durante a noite, eles cantam, dançam, festejam e tocam instrumentos. Todos que estiverem na região alagada durante essa época são convidados a se abrigar com os moradores da cidade. Entretanto, essas pessoas devem merecer o convite.

Os alojamentos são próximos. Brigas podem ocorrer e as famílias geralmente discutem. As tensões aumentam até a época que antecede a baixa da enchente, quando a comunidade inteira celebra o retorno da normalidade e da privacidade.

Cultos diários feitos a Waukeen pedem bênçãos e prosperidade para o futuro; no mesmo local, encontram-se os seguidores de Tymora e Sune. A igreja é considerada Neutra e não ignora os apelos de ninguém — nem aos indivíduos de tendência maligna. O único crime com pena de banimento é "colocar a comunidade em perigo".

Um homem chamado Chokmot (humano, NB, Clr10 de Waukeen) atua como sacerdote em Águas Altas. Sua face enrugada indica que já viveu muitos anos nas áreas ao norte, próximo às geleiras, onde o vento cortante deixa marcas na pele. Ele é um homem bom e sábio.

Igrejas de Médio Porte

As comunidades maiores têm condições de erigir testemunhos significantes de sua fé. As igrejas de médio porte exigem um certo nível de recursos para serem sustentadas.

Variações Sobre o Tema: Uma igreja mal-conservada, uma igreja exuberante, uma igreja obstinadamente simples, uma igreja inferior que compete com outras, uma igreja mesquinha, desonesta ou controlada pelo crime organizado.

Exemplo: Abbai Abbathor

Em Teziir, ao sul da Lagoa do Dragão, existe um aglomerado estranho de prédios ao lado da praça do mercado. Grades de ferro altas com lanças afiadas nas pontas cercam o conjunto. O edifício central é maior do que os outros, e sua arquitetura é uma mistura da arte em pedra dos anões e grilhões de ferro.

Os clérigos anões, seguidores de Abbathor, que vivem no local administram um posto comercial adjacente aos portões de entrada. Eles comercializam gemas e itens mágicos. Infelizmente, somente os mais espertos saem do mercado sem pagar preços exorbitantes.

A despeito de seu comportamento amigável e de sua risadas, os anões são negociantes inescrupulosos. Adoram os inocentes e os ingênuos e não fazem cerimônia quando o assunto é tirar vantagens de compradores menos inteligentes.

Igrejas Urbanas

As igrejas das áreas urbanas se beneficiam das forças de proteção da própria cidade e geralmente podem devotar suas atenções a assuntos menos práticos e mais estéticos. Entretanto, a segurança ainda é levada a sério e essas igrejas quase sempre têm áreas secretas onde são guardados os tesouros mais valiosos.

Variações Sobre o Tema: Uma igreja imponente, uma igreja antiga que foi suplantada por uma cidade moderna, uma igreja em um gueto, uma igreja secreta, uma igreja subterrânea, uma igreja falsa, uma igreja para refugiados ou uma igreja rebelde.

Exemplo: Salões da Névoa da Manhã

Este templo dedicado a Lathander, a divindade do amanhecer e da renovação, se localiza na ilha central da baía de Marsember. Ele é mais alto do que os outros edifícios, uma rosa em meio às ervas-daninhas. Suas paredes são rosa-peroladas e emitem um brilho inato que imita os tons do amanhecer. Suas torres e espirais refinadas se parecem com flores em botão capazes de desabrochar a qualquer momento. Elas simbolizam a esperança em uma cidade considerada violenta e perigosa.

Essa igreja possui uma longa história relacionada com a Lagoa do Dragão e o Mar das Estrelas Cadentes. Seu clérigo chefe, também conhecido como Sumo Senhor do Amanhecer ou Provedor, atua com perspicácia e estabeleceu um fornecimento de serviços essenciais providenciados pela igreja para conservar seus cofres sempre cheios. O Provedor atual, Chansoal Dreen, e seus clérigos subordinados abençoam os barcos prestes a zarpar, consagram novas embarcações, ouvem as confissões dos marinheiros que partem em viagens longas ou perigosas e realizam casamentos rápidos para os marujos que desejam se casar antes de ingressar em seus navios.

Dreen (humano, NB, Clr12 de Lathander) também lidera seu grupo de fiéis no mar aberto em busca de piratas e contrabandistas. Sua pequena frota de barcos sagrados ataca esses criminosos sem piedade. Obviamente, qualquer tesouro capturado é revertido para as causas e serviços da igreja.

Igreja: Dezesseis clérigos (Clr1 a Clr7) e doze funcionários do templo.

Frota: A frota de Dreen consiste de seis barcos prontos para a batalha com uma tripulação de vinte e quatro marinheiros cada.

Catedrais Grandes ou Fortificadas

Uma catedral tem diversas funções em qualquer religião. Seu tamanho imponente a transforma em um marco para os fiéis, e sua grandeza sublime geralmente tem a intenção de inspirar — ou intimidar — o rebanho. Quase sempre localizadas em cidades grandes e metrópoles, as catedrais oferecem locais seguros para encontros eclesiásticos e concílios. Talvez ainda mais importante, as catedrais são os sinais mais visíveis do poder de uma divindade e do sucesso da sua igreja: erigir uma catedral é uma tarefa grande que somente as religiões mais ricas podem concluir. Dessa forma, catedrais *realmente* enormes são raras; pela mesma razão, as catedrais fortificadas são ainda mais escassas.

Embora alguns lugares de adoração coexistam pacificamente com as demais crenças em uma mesma comunidade, existem outros que se parecem menos com igrejas e mais com acampamentos armados. Normalmente, uma religião constrói uma catedral fortificada somente quando uma oposição ativa à sua fé é sustenta-

da por uma crença rival. Esses imensos lares das divindades apresentam defesas semelhantes àquelas dos castelos: muralhas de batalha altas, seteiras, portões reforçados, portas de aço e paredes espessas de rocha são características comuns. É claro que as defesas físicas não são os únicos meios para proteger o templo de uma divindade — o clericato de Faerûn tem os poderes divinos de seus deuses para auxiliá-los.

Variações Sobre o Tema: Uma catedral de gelo ou fogo, uma catedral acessível através de escalada, uma catedral retorcida, uma catedral de cabeça para baixo, uma catedral em um arco-íris, uma catedral de lama, sangue ou que esteja viva.

Exemplo: Abadia da Verdade Absoluta

Esse grande complexo templário, que inclui a catedral e a abadia adjacente, foi terminado no mês de Ches, em 1372 CV, três anos após o solo ter sido santificado e suas fundações terem sido estabelecidas. Esse local é a peça central da nova e agressiva campanha dos seguidores de Tyr para trazer ordem e justiça ao Portão Ocidental — uma cidade claramente injusta e caótica. O Lorde Abade Superior, Grigor Khazar (humano, LB, Mng3/Clr15), um cruzado militante a serviço de Tyr, recebeu o privilégio de supervisionar a recente construção da abadia e agora coordena os assuntos diários enquanto planeja o fim da corrupção na cidade.

Localização e Descrição Física

A igreja de Tyr construiu sua mais nova casa de adoração em um local que chamaria atenção e atingiria o ego de seus inimigos. Uma pequena caminhada a separa da Casa das Espirais e Sombras (dedicada a Mask). As muralhas e torres altas da Abadia da Verdade Absoluta são praticamente um aviso aos seguidores de Mask que os adoradores de Tyr estão aqui para angariar influência no Portão Ocidental.

O complexo é, sem nenhum exagero, a estrutura mais imponente da área urbana. Suas paredes externas de granito erguem-se a 15 m acima das ruas estreitas de pedras redondas, fornecendo uma visão ampla e estratégica aos guardas que patrulham sua extensão continuamente. As muralhas, caiadas para poderem ser identificadas mesmo à distância, cercam um grande pátio pavimentado com lajotas. Dentro do pátio, ficam os edifícios da abadia. As estruturas maiores incluem a própria abadia e a catedral, mas existem vários prédios menores quase adjacentes, entre eles os estábulos, o celeiro, os quartéis e a cabine do poço.

A Vida na Abadia

Os moradores da abadia são clérigos, monges, paladinos e servos normais (mas leais) do Deus Aleijado. Eles se consideram sob o cerco permanente das forças do caos e da injustiça que pairam sobre a cidade. E bem que deveriam: nos poucos meses desde a sua chegada, eles já confrontaram os agentes da famosa organização Máscaras Noturnas diversas vezes, combatendo-os nas ruas e becos escuros das áreas mais perigosas da cidade. Enquanto isso, o Lorde Abade Superior tenta persuadir insistentemente os membros do conselho governante da cidade a resistirem à sedução da corrupção em troca de uma filosofia mais equilibrada. Já que eles interferem nos assuntos dos dois principais centros de poder do Portão Ocidental (os mercadores nobres e os ladrões), os seguidores de Tyr sabem que devem estar atentos a ataques e infiltrações. Quando não estão trabalhando, eles treinam constantemente para defender sua fé com as próprias vidas e levar a mensagem de justiça do seu deus tanto aos poderosos quanto aos fracos.

A abadia é defendida por uma companhia de soldados treinados que juraram servir a Tyr. Esses soldados patrulham as muralhas e fazem guarda na guarita, noite e dia, e são auxiliados por um pequeno contingente de templários (paladinos, monges e guerreiros mais experientes), que vigiam as áreas internas mais importantes. Os clérigos que residem na abadia utilizam magias de adivinhação para determinar a identidade e a tendência dos visitantes desconhecidos, enquanto os guardas usam um sistema de senhas e sinais de reconhecimento para identificar intrusos. Eles permitem a entrada livre dos seguidores de Tyr e daqueles que não mentem, mas não toleram a intrusão de outras pessoas por determinação do Lorde Abade Superior.

O Abade Grigor ordenou a seus seguidores que estejam sempre vigilantes, mas ele ainda não compartilhou suas suspeitas mais graves: é possível que a cidade do Portão Ocidental esteja infestada de vampiros. Ele acredita que os mortos-vivos sejam os verdadeiros mestres da cidade, que eles controlem alguns membros do conselho governante e que estejam atuando por meio da guilda de ladrões local (as Máscaras Noturnas) com algum objetivo obscuro. Enquanto reúne provas para confirmar seus temores, o abade se prepara para a guerra contra essas temíveis criaturas. Caso sua suspeita esteja correta, a Abadia da Verdade Absoluta terá uma tarefa ainda maior do que eliminar a injustiça de Portão Ocidental.

O Portão Solene

Os dois pares de portas duplas de ferro temperado, colocados em ambos os lados da guarita das muralhas espessas da abadia, seriam mais apropriados para um castelo ou fortaleza do que para um local de adoração. O lado externo, que conduz às ruas, está ornamentado com o símbolo de Tyr e um aviso em relevo que promete retaliação contra a injustiça e a corrupção. Uma

Sugestões de Encontro: Solo Sagrado

O solo sagrado em sua campanha poderia ser...

- o sepulcro de um herói lendário.
- uma igreja cujo líder estaria sendo chantageado para auxiliar alguém maligno.
- amaldiçoado com *tarefa/missão*, que forçaria qualquer indivíduo que entrasse no local a solucionar o mistério da morte do clérigo ou este jamais descansaria em paz.
- um local que atraiu uma grande quantidade de animais, que instintivamente se reuniram em um círculo druídico para escapar de algo maligno que esteja espalhado no resto da floresta.

porta de cada lado da guarita é aberta ao amanhecer; todas as portas são fechadas e trancadas ao cair da noite e permanecem assim até a próxima alvorada, exceto durante raras exceções. O único meio de entrar na abadia sem voar ou escalar as muralhas é atravessar a guarita. A abadia tem um *símbolo da dor* (acionado por qualquer criatura que não seja Boa) no assoalho interno da guarita; todos que entram ou saiam do complexo passam sobre ele. Além disso, o abade conjura *consagrar* dentro da guarita todas as noites, quando as portas são trancadas. A qualquer momento, essa área estará protegida por seis soldados (humanos, LB, Gue2). Após a refeição do meio-dia, os monges distribuem as sobras para os necessitados nas ruas externas do pátio.

A Abadia

A abadia é o lar dos Monges da Verdade Absoluta, uma nova ordem monástica fundada pela igreja de Tyr. Essa tarefa no Portão Ocidental é o primeiro teste da ordem e o Lorde Abade Superior assegurou que será um batismo de fogo. Os membros da ordem dividem seu tempo entre cuidar e manter o complexo do templo, estudar as leis e a religião de Tyr e o treinamento marcial. A estrutura em si é um prédio de dois andares construído com madeira, pedras e argamassa. Esse prédio tem diversas janelas abertas na pedra em ambos os andares. Um personagem que obtenha sucesso num teste de Observar (CD 15) perceberá que as janelas são equipadas com contraventos de madeira maciça, reforçadas por travessas de ferro. Os contraventos podem ser fechados e trancados por dentro. O andar superior abriga os aposentos dos monges, uma pequena biblioteca e muitas salas de treinamento. O andar térreo contém a capela da abadia, o refeitório, a cozinha, o arsenal e os depósitos gerais. Vinte e quatro monges vivem na abadia: dez noviços, chamados de Irmãos e Irmãs Solenes (humanos, LB, Mng1); oito iniciados conhecidos como Punhos da Verdade (humanos, LB, Mng3); cinco monges sênior, chamados Martelos Cegantes (humanos, LB, Mgn6); e o próprio Lorde Abade Superior.

O Arsenal

Nessa sala estreita e longa, os monges guardam seus armamentos. Prateleiras e mesas de madeira repletas de martelos de combate (a arma predileta de Tyr) e também bestas, adagas, azagaias, kamas e bordões. Um compartimento trancado no assoalho dos fundos guarda quatro *bordões +1*, uma bolsa com vinte *virotes +1* e uma *kama +2*. Somente o abade e os Martelos Cegantes têm as chaves do compartimento. As armas são distribuídas somente em caso de ataque à abadia ou se o abade decidir que um monge precise delas para uma missão especial.

A Catedral

As paredes de granito escuro deste edifício imponente elevam-se a 30 m acima do pátio, projetando seu olhar atento a todos que se aproximam da morada de Tyr. As poderosas portas de carvalho e ferro são contornadas por entalhes de baixo relevo detalhados no arenito. Os entalhes representam a lenda de admoestação sobre um rico mercador que se tornou um membro do conselho regente da cidade e acreditava estar seguro na sua posição de poder e riqueza. Porém, ele foi alvo da ira do Deus Justo após aceitar suborno para ser conivente com a ação de ladrões que roubaram e queimaram a casa de uma família. O ato corrupto do mercador foi exposto e ele foi julgado e então executado por seus companheiros do conselho.

As portas principais terminam numa capela longa e estreita, onde os fiéis se reúnem em adoração a Tyr. O altar principal é feito de um simples tampo de mármore. O lado voltado para a entrada da catedral está entalhado com o símbolo de um martelo de combate; sobre o altar, há um conjunto de balanças de ouro puro. As outras salas no andar térreo abrigam os confessionários, as salas de conferência e a sacristia.

A Sacristia

Localizada após um pequeno lance de escadas, a sacristia é mais um cofre do que uma sala. Somente o abade e os membros autorizados do clero de Tyr têm permissão para entrar. Esta câmara guarda todos os recipientes sagrados, os relicários e as vestes que o clero utiliza em suas cerimônias. Dois guardas — um clérigo de 5° nível e um paladino de 2° nível (no mínimo) — montam guarda do lado externo da sacristia o tempo todo. A porta de ferro da câmara está protegida por um *símbolo de proteção aprimorado*, que dispara contra qualquer criatura que não seja Boa que tentar abri-la. Entre os tesouros guardados dentro da sacristia, estão vários itens mágicos que a abadia pode utilizar caso seja ameaçada: uma caixa de ferro contendo *quatro velas da invocação* (LB); *um chifre da bondade/maldade* e um pergaminho de *ressurreição*.

A Cripta

Câmaras arqueadas subterrâneas percorrem toda a extensão da catedral. Elas são um conjunto de salas utilizadas para armazenagem, abrigos de emergência e

Sugestões de Encontro: Catedrais Fortificadas

Os PJs procuram uma catedral fortificada porque...
- ela é o trono de poder de um inimigo e eles planejam se infiltrar em seus domínios para confrontá-lo.
- ela está contratando aventureiros para explorar os arredores e exterminar criaturas hostis.
- ela está sob ataque e os personagens servem à mesma divindade.
- seu cemitério está infestado de mortos-vivos que devem ser destruídos antes que acabem com a comunidade local.
- eles receberam relatos que o espírito atormentado de um paladino assassinado está assombrando a catedral.

câmaras funerárias para os honrados servos de Tyr. Duas escadarias de pedra, uma localizada na passagem que conduz à capela principal da catedral e a outra do lado externo da sacristia, terminam nas extremidades opostas da cripta. As portas das escadarias estão sempre trancadas e somente um punhado de moradores leais têm cópias da chave (o abade guarda a original). Entre os itens que normalmente são guardados na cripta estão alimentos não perecíveis necessários em caso de cerco, materiais de construção para reparar danos estruturais no complexo e mobília sobressalente.

A Sacristia Oculta

Durante a supervisão da construção da catedral, o Lorde Abade Superior decidiu erigir uma pequena câmara secreta abaixo do nível da cripta. A localização da sala é conhecida somente por ele e seus assistentes mais confiáveis. Todos os outros residentes desconhecem a existência da câmara. É nela que o Abade Grigor está estocando os itens que acredita serem úteis contra os vampiros que talvez estejam assolando o Portão Ocidental. Ele sempre se dirige à sacristia sozinho e em segredo, em geral sob o pretexto de inspecionar as salas de armazenagem da cripta.

Uma fonte de pedra imensa e cheia de água ocupa a maior parte da câmara. Nela, o abade prepara água benta sempre que possível, estocando os frascos nas prateleiras de madeira que recobrem as paredes da sacristia. Ele também guarda dezenas de frascos de fogo grego, um par de adagas de prata idênticas, pergaminhos de *coluna de chamas, aura sagrada, raio de sol* e *explosão solar*, além de um *rosário de oração.*

Baluartes Arcanos

Em suas viagens, sem dúvida os PJs encontram muitos lugares criados como resultado das práticas de magia de conjuradores arcanos ou para atender aos propósitos desses indivíduos. O Mestre pode transformar esses lugares em encontros únicos que estimulem a imaginação de seus jogadores e melhore o jogo ao adicionar detalhes e estímulos criativos em um tema repetitivo.

Sugestões de Encontro: Terras Profanas

As terras profanas em sua campanha poderiam...
- ser o local onde um grande mau foi enterrado.
- conter uma grande e maligna catedral, cujas fortificações obriguem os personagens a se esgueirar para entrar caso necessitem recuperar um artefato importante, roubado de um clérigo bom.
- ser o reduto de diversões proibidas, como apostas e outras.
- ser uma mina profunda abaixo da terra, onde algum ser maligno force escravos a cavar e explorar.

Colégios para Bardos

Os bardos são, com raras exceções, pessoas sociáveis por natureza. Eles costumam retirar seu sustento (muitas vezes literalmente) das expressões de várias culturas e essa tendência garante que um bardo que busque a solidão seja raro hoje em dia. Os bardos que se associam entre si têm a oportunidade de compartilhar e centralizar seus conhecimentos e habilidades e, algumas vezes, essas associações são formalizadas pela criação de organizações parecidas com guildas chamadas de colégios.

Essa nomenclatura é mal utilizada, pois, embora alguns colégios realmente ofereçam instrução em uma ou mais artes, a maioria normalmente é um local onde os bardos são bem-vindos para se reunirem em busca dos objetivos comuns da sociedade. Alguns colégios dedicam-se a compartilhar e preservar certos tipos de cultura, enquanto outros se congregam para investigar fenômenos estranhos ou fornecer apoio para tendências políticas, sociais ou morais definidas e sustentadas por todos os seus integrantes. Poucos colégios bárdicos seguem estruturas hierárquicas rígidas: a maioria é informal e dispersa (especialmente se comparadas a outras guildas). Nesse último exemplo, os membros obedecem a regras básicas de conduta e respeitam os regentes da organização; salvo essas exceções, a autoridade é mantida por uma instituição informal e negligente.

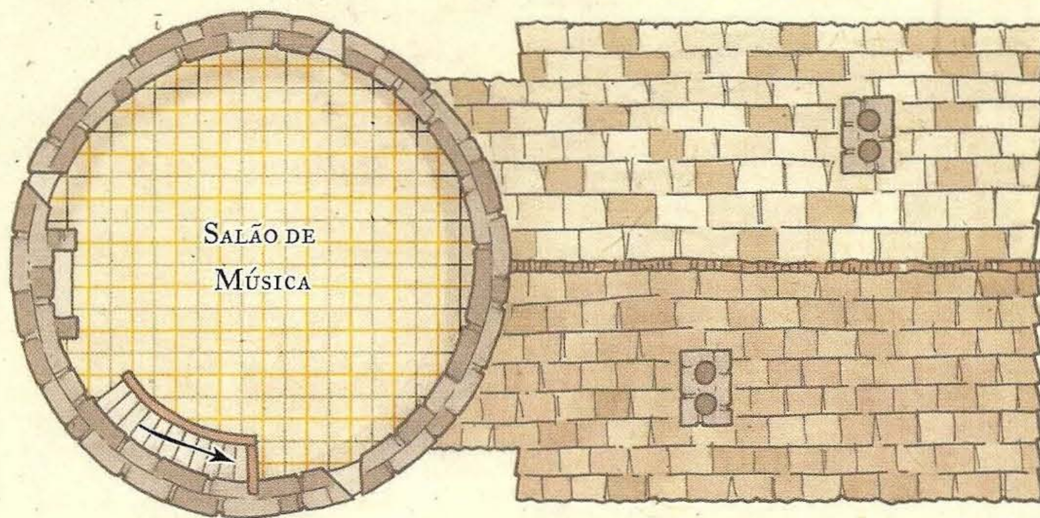
Exemplo de Colégio: Pousada Tabaco

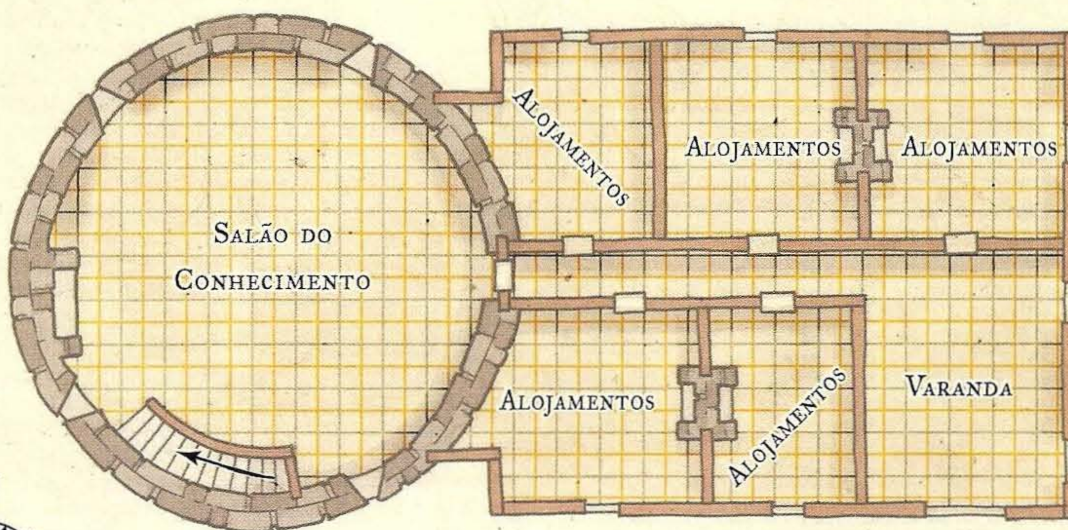
Localizada a meio dia de viagem dos arredores de Brannoch, nas Ilhas Moonshae, antigamente esta mansão era a cabana de caça de Sir Miles Tabaco. Sir Miles era um guerreiro do Norte que, após ter recebido o título de Cavaleiro da Senhora Alustriel de Lua Argêntea, aposentou-se para desfrutar o território selvagem e rural dos pântanos, lagos e das montanhas de Neve Baixa. A caça selvagem era a paixão de Sir Miles; ele construiu essa pousada para o seu conforto e dos seus hóspedes. Ele faleceu há dezenove anos, sem deixar herdeiros. A pousada foi abandonada, até que Donalbain a comprou e a reformou durante os últimos cinco anos.

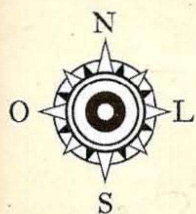
A pousada fica no meio de uma subida íngreme no sopé da colina, rodeada por uma densa camada de sempre-verdes. Uma trilha estreita, projetada para pequenas carroças, é o único meio conveniente de se aproximar a partir da estrada lamacenta que liga Brannoch a Harloch.

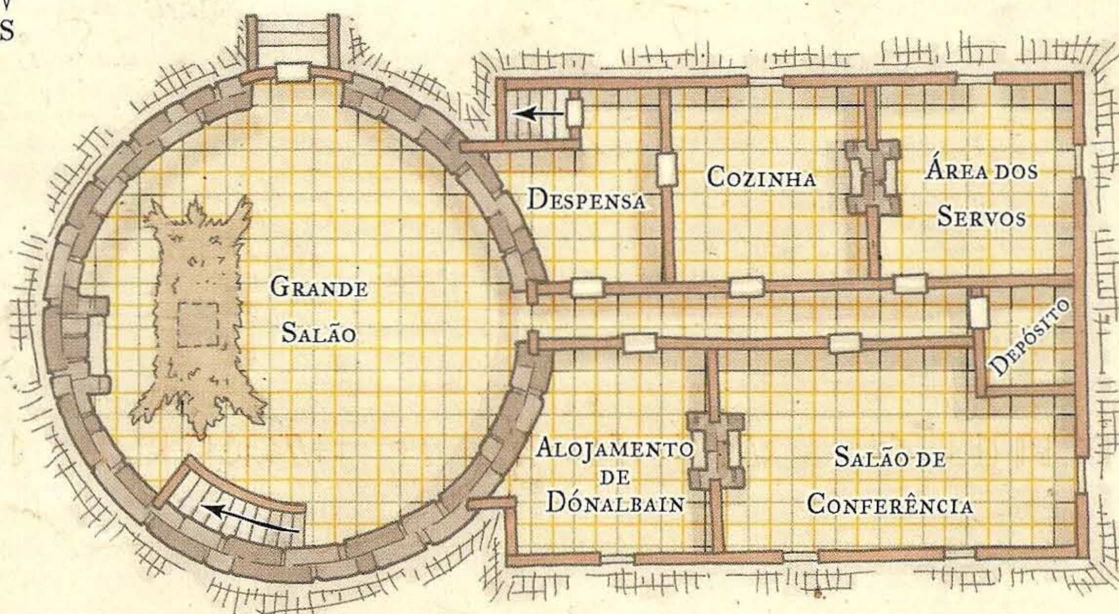
Grande Salão: É raro encontrar o andar térreo da torre desocupado, mesmo em horários impróprios do dia e da noite, pois os bardos, residentes e visitantes da cabana adoram se reunir na lareira. Repleta de mobílias antigas, mas confortáveis, deixadas por Sir Miles e aquecida pela grande lareira de lajotas, o enorme salão oferece uma atmosfera convidativa àqueles que desejem relaxar dos rigores da estrada. Os bardos visitantes podem usar a câmara para treinar suas canções, reunir fragmentos de lendas ou conversar com seus companheiros. As paredes da câmara estão cobertas de tapeçarias que decoram a sala e ajudam a eliminar o frio cortante dos meses mais gelados; elas descrevem cenas importantes da história das Moonshae, como a Batalha de Caer Corwell. O gigantesco tapete de um urso atroz, ligeiramente devorado por traças, encontrado diante da lareira era o troféu de caça mais valioso de Sir

Pousada Tabaco









Um quadrado = 75 cm

Miles. Hoje, ele guarda um alçapão secreto no assoalho (Observar CD 25, Operar Mecanismo CD 30) que conduz a um porão abaixo do grande salão. Donalbain acrescentou essa entrada há três anos, com a intenção de utilizá-la como esconderijo para os residentes da pousada em caso de emergência — um ataque de um inimigo poderoso demais para ser derrotado, por exemplo. Ele mantém o porão abastecido com água fresca e rações que manteriam oito pessoas vivas durante uma dezena, ainda que precariamente. Ele também guardou vários itens mágicos no porão, incluindo quatro *poções de cura*, um pergaminho de *símbolo de proteção* e uma *espada longa +2*.

Salão de Conferência: Esta câmara aparenta ser uma sala de aulas, com carteiras voltadas para uma tribuna. Na parede a esquerda da lareira jaz um grande mapa de lona representando as Ilhas Moonshae. Às vezes, Donalbain e os visitantes realizam conferências, debates e discussões informais no local. Os membros do colégio também podem utilizar essa sala para demonstrar magias e técnicas novas (nessas ocasiões, a mobília é removida para garantir mais espaço e segurança se algo der errado). Os integrantes da organização utilizam o salão durante discussões e reuniões sobre assuntos mais sérios, como quem enviar para espionar as ameaças em potencial contra a segurança do Fpovo.

Área dos Servos: Donalbain possui três empregadas, jovens da cidade de Brannoch que realizam as tarefas necessárias. As mulheres — Branwyn, Dara e Shannon — preparam as refeições, mantêm a pousada limpa e cuidam dos animais. Donalbain gosta muito delas e toma todas as medidas cabíveis para mantê-las protegidas dos perigos que ameaçam o colégio.

Cozinha

Uma grande lareira ocupa a área de preparação de alimentos.

Despensa

Esta área serve para armazenar alimentos. Há um rápido lance de escadas que desce até uma pequena adega subterrânea, com um poço que supre a pousada com água fresca e potável.

PRIMEIRO ANDAR

Varanda

Janelas largas com vista para o sul fornecem muita luz para essa sala, mesmo nos meses de inverno. Diversos bancos de madeira com almofadas de couro usadas, mas confortáveis, estão espalhadas em toda a câmara, oferecendo um local agradável para apreciar a luz do sol e a vista dos arredores do campo. É comum encontrar um ou mais visitantes da pousada aqui durante a manhã ou no fim da tarde, onde lêem, escrevem ou apenas se dedicam a atividades inspiradoras.

Alojamentos

A pousada contém apenas cinco quartos para hóspedes; com freqüência, os visitantes são obrigados a compartilhar os quartos. Os que não desejam fazê-lo devem procurar um leito em Brannoch ou implorar abrigo em um celeiro de algum fazendeiro da região. Cada quarto contém duas camas que, embora estejam muito usadas, ainda são confortáveis, dois baús de madeira para objetos pessoais com fechaduras simples (CD 15, embora o hábito de melhorar essas fechaduras com magia e outro tipo de assistência material tenha aumentado entre os hóspedes), uma banheira, uma pequena mesa de madeira e um par de cadeiras. As portas podem ser barradas por dentro em caso de mudança no clima, mas não têm fechaduras.

Salão do Conhecimento

Esta é a menina dos olhos da Pousada Tabaco: uma biblioteca que ostenta uma coleção soberba de conhecimento, lendas e estudos que provocariam inveja em qualquer acadêmico. Do chão ao teto, as paredes dessa câmara da torre estão repletas de estantes (seguramente presas nas paredes rochosas com suportes e cravos de metal para evitar acidentes). As prateleiras contêm mais de mil livros, pergaminhos e mapas que tratam de uma miríade de assuntos como história, idiomas, geografia, poesia, música, alquimia, ofícios, heráldica, táticas de guerra e, é claro, magia (inclusive existem alguns grimórios de viagem contendo magias de 1° a 3° níveis).

Os bardos e seus convidados (é bem comum um bardo trazer seus companheiros até a pousada para realizarem pesquisas) são encontrados utilizando os recursos do salão com freqüência. Entretanto, eles não podem retirar os livros da biblioteca. Donalbain espera que os visitantes compartilhem seus tesouros e sabedorias. Após várias experiências desagradáveis com bardos que foram flagrados pegando livros "emprestados", ele relutantemente instalou uma *boca encantada* em cada item das prateleiras. Agora, os livros e pergaminhos emitem um alerta sonoro quando são removidos da câmara.

SEGUNDO ANDAR (TORRE)

Salão de Música

A câmara mais alta da torre é reservada para as artes musicais. É uma sala de teto elevado, onde a alvenaria das paredes é escondida por uma camada de gesso liso. Quando adquiriu a pousada, Donalbain contratou mestres de obras de Callidyrr para recobrir as paredes com gesso e construir uma série de painéis de madeira e gesso no teto da câmara, projetados para refletirem o som de uma forma agradável. O resultado é uma área pequena com uma performance acústica sensacional, onde a música ressoa com charme e beleza incomuns. O efeito é tão raro que um bardo recebe +3 de bônus de aprimoramento em qualquer teste de Atuação relacionado com música no interior do salão. A parede à direita da lareira está cheia de ganchos de madeira, onde estão pendurados instrumentos musicais que os visitantes podem tocar e se divertir à vontade.

Os bardos são convidados a tocar no salão de música. Muitas vezes, esses eventos apresentam canções, poemas ou histórias redescobertas ou compostas recentemente; noutras, são demonstrações de dança, concertos instrumentais ou até mesmo pequenas peças. Em geral, as atuações são abertas ao público e ocasionalmente convidados viajam desde Callidyrr ou Corwell para assistir aos espetáculos de artistas famosos.

Guildas de Magos

Faerûn ressoa com a magia. Seus portadores seguem filosofias e opiniões que variam muito. Os conjuradores de comportamentos parecidos quase sempre formam grupos denominados guildas de magos. Esse título não está inteiramente correto, uma vez que essas organizações não se restringem apenas aos magos, mas também aceitam todos os usuários da magia, como bardos e feiticeiros e, às vezes, até clérigos. Em função da diversidade da Arte e seus conjuradores, não existe uma guilda de magos padrão.

Como Encontrar uma Guilda

A maioria das grandes áreas metropolitanas comporta várias guildas públicas. Elas são fáceis de encontrar e possuem sedes próprias. Em geral, as cidades menores contêm apenas uma guilda. Os vilarejos rurais quase nunca abrigam magos de filosofias semelhantes o suficiente para a criação de uma guilda. Com freqüência, os conjuradores provenientes desses locais se afiliam à guilda mais próxima.

Mas nem todas as guildas são públicas e fáceis de serem encontradas. Algumas vezes, os magos se encontram em desacordo com as autoridades locais ou com a população. As guildas de ambientes hostis operam em segredo. Talvez as instalações sejam temporárias e os membros se conheçam através de codinomes. Eles protegem sua privacidade avidamente, já que suas vidas podem depender disso.

Ambiente de uma Guilda

Geralmente, as guildas de magos se formam com o objetivo de compartilhar recursos, com ênfase na educação. Quase sempre, esses locais possuem bibliotecas e laboratórios enormes e parecem escolas. Muitas têm quartos ou apartamentos pequenos onde os conjuradores podem se alojar enquanto pesquisam ou criam itens mágicos.

Por outro lado, existem as guildas de celebração. Elas costumam ser criadas em uma antiga taverna ou hospedaria. As regras são poucas e raramente aplicadas. Os critérios principais para se tornar um membro são o entusiasmo pela magia (sem incluir necessariamente a habilidade em usá-la) e a tendência ao ridículo. A maioria dos integrantes é formada por jovens aprendizes que buscam um local onde não precisem se preocupar e consigam apreciar o afastamento dos rigores de seus estudos (e de seus mestres). As atividades principais são as festas e os trotes. Os magos poderosos e com boa reputação geralmente encaram as guildas de celebração com desprezo.

Provavelmente fundadas em reação à frivolidade das guildas de celebração, as guildas de contemplação e estudo são extremamente calmas e silenciosas. A mais famosa é o Salão Silencioso em Iriaebor. Situada em um edifício impressionante, parecido com um templo, a guilda emana dignidade e boas maneiras. Um mordomo mudo recebe os visitantes no saguão principal, a única área onde é permitido falar. Servos invisíveis cuidam dos afazeres domésticos. É um local estranho, onde as pessoas se reúnem, mas nunca se socializam além de um ligeiro cumprimento com a cabeça. Seus membros valorizam o silêncio e a maioria permanece na extensa biblioteca da organização.

Embora quase todas as demais guildas permitam que seus membros falem, elas apresentam outras restrições peculiares. Em algumas, seus membros repudiam o trabalho manual. Tudo deve ser feito com magia. Servos invisíveis atendem a todas as necessidades. Os magos nem mesmo viram as páginas dos livros que estão lendo; eles devem conjurar *mãos mágicas* para cumprir essas tarefas simples. Os conjuradores nessas guildas sempre tentam impressionar uns aos outros com afinco. Quanto menos demonstrarem esforço ao realizarem uma tarefa, melhor. Magias silenciosas e sem gestos angariam mais respeito do que as conjuradas normalmente. Se um mago utilizar meios mundanos para qualquer propósito dentro do salão da guilda, perderá sua posição social entre seus companheiros. Algumas variações dessa guilda permitem todos os tipos de magia — incluindo a divina. Outras restringem sua sociedade apenas a conjuradores arcanos.

As guildas secretas se formam quando suas atividades são contrárias a lei. Uma dessas guildas é chamada de Mantos Negros; seus membros se reúnem nas catacumbas abaixo da cidade de Portal de Baldur. Aparentemente, eles são cidadãos respeitados durante o dia, mas durante a noite se ocultam em mantos negros com grandes capuzes e usam codinomes para dissimularem suas verdadeiras identidades uns dos outros. Todos os Mantos Negros se especializam em necromancia e transformaram algumas criptas subterrâneas em laboratórios onde fazem experiências com mortos-vivos.

Exigências para se Tornar um Membro

Como um conjurador pode se unir a uma guilda? As exigências diferem. A maioria dos pré-requisitos é conhecida publicamente, mas outras, como as tendências dos candidatos, talvez não o sejam.

Muitas guildas cobram uma taxa de admissão e pagamentos mensais ou anuais. Além do dinheiro, o indivíduo deve ser um conjurador para se tornar um membro da guilda. Algumas instituições simplesmente exigem que o candidato seja capaz de conjurar magias, enquanto outras são mais específicas e restringem a titularidade apenas aos magos e/ou aos feiticeiros. Certas guildas oferecem a sociedade somente a integrantes de determinadas classes de prestígio.

Com muita freqüência, um candidato em potencial de uma guilda precisa do apoio de um membro ativo da organização.

Em certas ocasiões, uma guilda exige que o candidato prove seu valor por meio de um duelo formal, derrotando uma certa criatura ou superando um obstáculo. As guildas mais conservadoras apresentam uma série de testes formais que o candidato deve superar.

A guilda pode requerer a doação permanente de um item mágico. Muitas fazem essa exigência durante a afiliação, mas algumas incluem esse custo nas taxas anuais. Finalmente, outras insistem que o candidato saiba criá-los.

Certas guildas exigem tendências pré-estabelecidas e avaliam os candidatos em potencial com magias de detecção apropriadas; elas somente admitem àqueles que compartilham de suas filosofias.

Raras organizações restringem a afiliação a integrantes de certas famílias, linhagens ou raças.

Após se afiliarem a uma guilda, os membros assumem compromissos periódicos, como a doação de um certo número de magias ou dias de trabalho para a guilda a cada mês ou auxílio aos demais integrantes com descontos em conjurações e na criação de itens.

Privilégios da Sociedade

Os benefícios obtidos ao se afiliar a uma guilda normalmente são mensurados com base na dificuldade de adesão e na quantidade de contribuições necessárias para se manter como um integrante ativo. Algumas guildas têm diferentes níveis de afiliação e seus privilégios aumentam conforme o custo.

Esses benefícios podem incluir:

Descontos (geralmente entre 5 e 20%) em pergaminhos, poções, itens mágicos pré-definidos e componentes de magia comuns.

Acesso a magias para serem copiadas.

Facilidade para trocar itens mágicos por serviços de conjuração (geralmente a 75% do valor do item).

Hospedagem e refeições gratuitas ou com desconto.

Serviços de escriba gratuitos ou com desconto.

Oportunidades de socialização e utilização da rede de informações local.

Recursos aprimorados para adquirir itens mágicos (aumente uma categoria da população da cidade para calcular o limite em peças de ouro disponível).

Aquisição especial de itens mágicos. Um mago pode se especializar na compra e venda de um certo tipo de item (botas, por exemplo) e o comprará com 75% de desconto sobre o preço de mercado, e não 50% conforme a regra.

Aluguel de itens mágicos: o locatário deve pagar pelo item, mas se o mesmo for devolvido nas mesmas condições, a guilda reembolsará 80% do preço de mercado (menos qualquer custo por eventual uso de cargas).

Habilidade de conjurar magias legalmente, em locais onde os membros da guilda sejam os únicos usuários de magia com permissão e qualquer outro conjurador que lançar uma magia esteja infringindo a lei.



Guilda Arcana de Lua Argêntea

Ilustração de Michael Dubisch

Exemplo de Guilda: Lua Argêntea

A Guilda Arcana de Lua Argêntea se formou originalmente como um grupo cooperativista de magos que buscavam se auxiliar na pesquisa e criação de novas magias. Hoje, ela se tornou uma instituição de ensino e treinamento para todos os conjuradores arcanos.

A afiliação se restringe a conjuradores Bons ou Neutros capazes de lançar magias de 5° nível ou superior. As taxas anuais para os membros são de 1.000 PO em dinheiro. Os benefícios incluem:

Acomodações na guilda exclusiva aos afiliados (equivalentes a uma estalagem boa).

Acesso à grande biblioteca de referência da guilda (tempo e custo de pesquisa de magia reduzidos em 20%).

Serviço de "arrendamento" de itens mágicos (os membros podem comprar quaisquer itens com custo individual de 30.000 PO ou menos e então revendê-los para a guilda a 80% do preço original).

Permissão para participar de simpósios especiais, incluindo a demonstração anual de como se criar um *portal*.

Permissão para utilizar os *portais* da sala de conferência da guilda (taxas adicionais são cobradas se o afiliado transportar companheiros).

Devido aos benefícios consideráveis, a Guilda Arcana de Lua Argêntea tem um membro famoso: o próprio Elminster se hospeda na guilda quando viaja até Lua Argêntea.

Feiras de Magia

Embora seja mais provável que uma vila ou uma cidade que tenha uma população significante de magos organize pequenos encontros, é impossível comparar esses eventos à Feira de Magia, que virtualmente atrai magos, feiticeiros e bardos de toda Faerûn. Essa congregação arcana, cuja denominação batizou as feiras menores por comparação, acontece anualmente em um local determinado por um conselho de magos sênior, famoso pela presença do próprio Magistrado.

Somente aqueles capazes de comprovar sua habilidade de conjurar magias arcanas são admitidos na feira arcana, ainda que cada mago ou feiticeiro tenha a permissão de levar um convidado que não seja um conjurador. Ao se aproximar do local onde a feira arcana está ocorrendo, o pretenso participante é desafiado por uma sentinela que está sempre bem equipada com itens mágicos. O personagem deverá conjurar uma magia arcana — qualquer uma servirá, embora a maioria dos magos tente causar boa impressão com evocações brilhantes ou ilusões elaboradas — antes de receber acesso à feira. As sentinelas observarão o processo de conjuração cuidadosamente e usarão Identificar Magia para reconhecer a magia que está sendo lançada.

Sentinela Típico da Feira de Magia: Humano, Mag11; ND 11; humanóide Médio (humano); DV 11d4+25; 54 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 15 (toque 14, surpresa 14); Corpo a corpo: toque +5 (magia); ou à distância: toque a distância +6 (magia); Tend. N; TR Fort +5, Ref +4, Von +8; For 10, Des 13, Con 14, Int 17, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +16, Conhecimento (arcano) +17, Espionar +6, Identificar Magia +17, Observar +10, Ouvir +10; Acelerar Magia, Elevar Magia, Escrever Pergaminho, Magia Sem Gestos, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Prontidão e Vitalidade.

Pertences: cajado do fogo, anel de proteção +3, botas da levitação, amuleto de armadura natural +1.

Magias Preparadas (4/5/5/5/3/2/1; CD base = 13 + nível da magia):

0 — brilho, detectar magia, ler magias, pasmar; 1° — armadura arcana, escudo arcano, mísseis mágicos, névoa obscurecente, toque chocante; 2° — esfera flamejante, flecha ácida de Melf, levitação, nublar, teia; 3° — bola de fogo, dissipar magia, idiomas, proteção contra elementos, sugestão; 4° — invisibilidade aprimorada, pele rochosa, relâmpago elevado; 5° — muralha de energia, relâmpago potencializado; *6° — globo de invulnerabilidade.*

Uma vez aceito, o mago entrará na própria feira — uma visão que muitos magos jovens e visitantes inexperientes acham digna de admiração, aterrorizante ou simplesmente fantástica. Os magos em Faerûn podem ser bastante excêntricos e a feira de magia lhes permite demonstrar, de forma implícita, o alcance total dessa excentricidade sem que sejam julgados ou condenados pelas pessoas *normais*. Em certa ocasião, Storm Mão Argêntea, ao visitar a feira acompanhada por Elminster, pôde testemunhar um mago vestido apenas com uma serpente emplumada, outro coberto de chamas dançantes, um deles vestido de fungos vivos e outro usando uma roupa feita de gemas. Havia um mago de cabelos verdes, um feiticeiro com língua de serpente e um mago com olhos nas extremidades dos tentáculos que emergiam de seu capuz pesado.

Os magos de uma feira de magia se congregam, trocam histórias, segredos de magia, componentes, itens mágicos e informação. Eles realizam negócios, criam parcerias, compartilham (ou vendem) os resultados de suas pesquisas, trocam seus treinamentos especializados, exibem seus poderes, lutam nos duelos arcanos, recrutam aprendizes e pregam peças uns nos outros. Não é difícil entender porque o Magistrado promove o evento, já que — quando tudo ocorre conforme o planejado, pelo menos — a magia é compartilhada e expandida quando muitos magos se reúnem em um só local.

O mapa da página seguinte mostra a disposição de uma feira de magia típica, que foi montada em uma cratera no meio das Terras Arruinadas.

Barracas de Produtos: No centro da feira de magia, arcanos voltados ao comércio alugam o espaço para as tendas e vendem seus produtos e serviços para seus semelhantes. Em geral, cerca de 30 tendas são dispostas em fileiras (o mapa mostra 26), permitindo aos magos oferecerem uma grande variedade de produtos: itens mágicos (em especial os incomuns, em vez dos pergaminhos e poções típicos, que qualquer mago respeitável consegue criar sozinho), componentes de magia raros, mantos, suprimentos alquímicos e outras necessidades da Arte. Entretanto, as melhores ofertas são apresentadas pelos verdadeiros mestres artesãos, que oferecem até mesmo os itens mais comuns — canecas, pratos, cajados, velas e outros — criados em formatos únicos ou com pequenos encantamentos incomuns.

Os magos vermelhos não costumam freqüentar as feiras de magia e preferem vender seus itens mágicos em seus próprios entrepostos nos enclaves das cidades ao redor de Faerûn.

Arena de Duelo Arcano: Esta grande área circular é lisa como vidro e coberta de símbolos e enfeites. A arena em si não sustenta nenhuma magia, mas é o local preferido pelos magos para erguer a arena mágica que limita o duelo arcano (veja o Capítulo 2).

Arremesso de *bola de fogo*: Alguns magos desprezam o duelo arcano por sua formalidade e limitação e preferem resolver suas disputas através do esporte chamado arremesso de *bola de fogo*. Os magos lançam a magia *bola de fogo* contra o barranco apropriado, localizado no lado sudeste da cratera, demonstrando sua perícia em relação ao alcance da magia (uma diferença de 12 m/nível de conjurador fornece uma boa indicação do nível do competidor, embora o talento Estender Magia ignore esses resultados) e o calor gerado pela explosão (proporcional ao dano que provoca). Muitos magos consideram o arremesso de *bola de fogo* um "esporte para crianças". Contudo, essa modalidade ainda é popular entre os jovens conjuradores de cabeça quente.

Anfiteatro: Um palco no fundo da cratera e fileiras de assentos criados magicamente a partir dos materiais disponíveis formam um anfiteatro ao ar livre que serve para conferências, apresentações e entretenimento durante a feira de magia.

***Mansões Magníficas* e *Refúgios Seguros*:** Na parte norte da cratera, são conjurados quatro *refúgios seguros de Leomund* para fornecer acomodações aos convidados dos magos. Alguns deles também utilizam a área para criarem os portais da *mansão magnífica de Mordenkainen*. Se estiverem dispostos a passar a noite na feira, alguns magos decidem acampar longe da área principal. Consulte o diagrama do *refúgio seguro de Leomund* no *Livro do Jogador* para obter detalhes sobre a parte interna dessas construções.

Aventuras na Feira de Magia

Uma feira de magia é um local interessante para se narrar uma aventura, ainda que a presença de magos tão poderosos a transforme em um local muito perigoso. Uma feira de magia nunca é alvo de grandes distúrbios, a menos que a criatura invasora seja extremamente poderosa, suicida ou sirva apenas como distração. As ocorrências mais comuns são mostradas na Tabela 4–2: Eventos da Feira de Magia.

Tabela 4–2: Eventos na Feira de Magia

d%	Evento
01–10	Um mago desafia um PJ para um duelo*
11–20	Um mago desafia um PJ para o arremesso de *bola de fogo*
21–30	Um personagem iniciante desafia um mago proeminente para um duelo
31–35	Um extra-planar escapa do palco do anfiteatro e tenta se esconder**

Feira de Magia

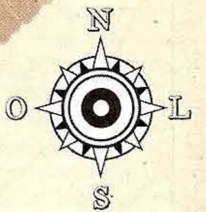
Mansões Magníficas
e
Esconderijos Seguros

Anfiteatro

Barracas de Produtos

Arena de
Duelo Arcano

Área para Arremesso
de Bolas de Fogo



0 3 6 9 12
Metros

d%	Evento
36–40	Um extra-planar escapa do palco do anfiteatro e cria um tumulto**
41–45	Um constructo escapa do palco do anfiteatro e tenta fugir**
46–55	Um PJ reconhece um antigo inimigo (15% de chance de estar enganado)
56–65	Um PJ reconhece um velho amigo (10% de chance de estar enganado)
66–75	Um PJ reconhece um indivíduo familiar (20% chance de estar enganado)
76–85	Um velho amigo reconhece um PJ (15% de chance de estar enganado)
86–95	Um velho inimigo reconhece um PJ, mas não o desafia publicamente (15% de chance de estar enganado)
96–100	Catástrofe mágica: algo explode a 2d20 x3 metros dos personagens, causando 3d6 de dano em tudo que estiver dentro da área de 1d4 x3 metros.

* Determine aleatoriamente o PJ ou escolha um baseado em rivais e inimigos existentes. Use um mago PdM da sua campanha ou consulte os resultados da Tabela 4–3: Magos Desafiantes.

** Escolha ou consulte os resultados da Tabela 4–4: Extra-planares para determinar o tipo de extra-planar. Um extra-planar que tente se esconder talvez apenas queira escapar ou deseje se ocultar nas sombras para se vingar de seu captor. Os extra-planares que causam tumultos estão loucos, desesperados ou são malignos o suficiente para não se importar com as conseqüências.

*** Escolha ou consulte os resultados da Tabela 4–5: Constructos para determinar o tipo de constructo que escapou.

Tabela 4–3: Magos Desafiantes

d%	Desafiante
01–30	Mago jovem (1d4 níveis abaixo do PJ) tentando provar seu valor ou impressionar outro mago
31–50	Mago experiente (1d4 níveis acima do PJ) tentando provar que ainda é poderoso
51–80	Velho inimigo ou rival do PJ, procurando se vingar (o PJ talvez nem se lembre do motivo)
81–100	Velho inimigo ou rival de alguém que se parece muito com o PJ, em caso de identidades trocadas

Tabela 4–4: Extra-planares

d%	Extra-planar
01–03	Abishai: 01–25 Branco (ND 5), 26–50 Preto (ND 5), 51–70 Verde (ND 6), 71–85 Azul (ND 7), 86–100 Vermelho (ND 8)
04–06	Achaierai (ND 5)
07–10	Gavião-seta: 01–25 Jovem (ND 3), 26–65 Adulto (ND 5), 66–100 Ancião (ND 8)
11–12	Azer (ND 2)
13–15	Barghest: 01–65 Normal (ND 4), 66–100 Maior (ND 5)
16–18	Celestial: 01–30 Arconte Luminar (ND 2), 31–50 Arconte Guardião (ND 4), 51–70 Avoral (ND 9), 71–85 Ghaele (ND 13), 86–100 Arconte Mensageiro (ND 14)
19–21	Fera do Caos (ND 7)
22–24	Couatl (ND 10)
25–31	Demônio: 01–15 Dretch (ND 2), 16–30 Quasit (ND 3), 31–40 Súcubo (ND 9), 41–50 Bebilith (ND 9), 51–60 Vrock (ND 13), 61–70 Hezrou (ND 14), 71–80 Glabrezu (ND 15), 81–85 Ghour (ND 12), 86–90 Yochlol (ND 5), 91–95 Nalfeshnee (ND 16), 96–98 Marilith (ND 17), 99–100 Balor (ND 18)
32–38	Diabo: 01–15 Lêmure (ND 1), 16–25 Diabrete (ND 2), 26–35 Osyluth (ND 6), 36–45 Kyton (ND 6), 46–55 Gato Infernal (ND 7), 56–70 Barbazu (ND 7), 71–80 Erinyes (ND 7), Hamatula (ND 8), 91–95 Cornugon (ND 10), 96–98 Gelugon (ND 13), 99–100 Lorde das Profundezas (ND 16)
39–40	Djinni (ND 5)
41–42	Draegloth (ND 5)
43–45	Efreeti (ND 8)
46–50	Formian: 01–40 Operário (ND 1/2), 41–70 Guerreiro (ND 3), 71–85 Sargento (ND 7), 86–95 Marechal (ND 10), 96–100 Rainha (ND 18)
51–53	Cão Infernal (ND 3)
54–55	Uivante (ND 3)
56–57	Lillend (ND 7)
58–61	Mephit: 01–10 Ar, 11–20 Poeira, 21–30 Terra, 31–40 Fogo, 41–50 Gelo, 51–60 Magma, 61–70 Limo, 71–80 Sal, 81–90 Vapor, 91–100 Água (todos ND 3)
62–63	Myrlochar (ND 4)
64–65	Bruxa da Noite (ND 9)
66–68	Pesadelo Voador (ND 5)
69–70	Nishruu (ND 6)
71–72	Rakshasa (ND 9)
73–74	Rast (ND 5)
75–76	Ravid (ND 5)
77–80	Salamandra: 01–25 Irmão das Chamas (ND 2), 26–65 Salamandra (ND 5), 66–100 Nobre (ND 9)
81–82	Mastim das Sombras (ND 5)
83–86	Slaad: 01–40 Vermelho (ND 7), 41–70 Azul (ND 8), 71–85 Verde (ND 9), 86–95 Cinza (ND 10), 96–100 Morte (ND 13)0
87–90	Tojanida: 01–25 Jovem (ND 3), 26–65 Adulto (ND 5), 66–100 Ancião (ND 9)
91–92	Vargouille (ND 2)
93–94	Xill (ND 6)
95–98	Xorn: 01–25 Menor (ND 3), 26–65 Comum (ND 6), 66–100 Ancião (ND 8)
99–100	Cão Yeti (ND 3)

Tabela 4–5: Constructos

d%	Constructo
01–35	Objeto Animado: 01–10 Miúdo (ND 1/2), 11–25 Pequeno (ND 1), 26–55 Médio (ND 2), 56–70 Grande (ND 3), 71–85 Enorme (ND 5), 86–95 Imenso (ND 7), 96–100 Colossal (ND 10)
36–60	Golem: 01–15 Carne (ND 7), 16–30 Barro (ND 10), 31–45 Pedra (ND 11), 46–60 Ferro (ND 13), 61–70 Rubi (ND 11), 71–80 Esmeralda (ND 12), 81–90 Diamante (ND 12), 91–100 Thay (ND 8)

d%	Constructo
61–75	Horror de Elmo (ND 10)
76–80	Homúnculo (ND 1)
81–88	Caçador (ND 10)
89–95	Guardião Protetor (ND 8)
96–100	Lacra-tumbas (ND 14)

O Comércio de Itens Mágicos

Os itens mágicos cruzam as rotas comerciais de Faerûn com a mesma facilidade dos outros produtos. Eles percorrem o caminho de ida e volta desde Scornubel até Águas Profundas, de Halruaa até o Vale do Vento Gélido, em caravanas de mercadores ou nas mochilas dos aventureiros que mais tarde os trocam por dinheiro ou outros serviços. Toda cidade tem seus próprios tipos de negócios — alguns são perigosos, outros mais tranqüilos e amigáveis. Entretanto, em quase todas elas, um conjurador com visão para os negócios será capaz de encontrar um lugar para a compra ou a venda de seus objetos de poder.

As Feiras Livres

Procurar um item mágico pode ser uma atividade que garante horas de entretenimento nas empolgantes feiras de Faerûn, onde vendedores gritam para os transeuntes e prometem "... pergaminhos mágicos, varinhas e anéis aqui! Preços baixos! Poder elevado!" Infelizmente, um mago nunca encontraria os itens mais especiais em barracas de rua. Seria mais provável que ele estivesse se acotovelando com homens e mulheres que procuram objetos cujos poderes se baseiam mais no sugestionamento e na superstição do que da magia propriamente dita, como um *anel da esperança eterna dos amantes* ou um *pingente da fertilidade*. Os conjuradores legítimos desprezam essas lojas, mas sempre vale a pena analisar parte de suas mercadorias. Existem muitas histórias sobre pessoas de sorte que encontraram um *elmo brilhante* na seção de descontos em uma barraca de feira; mas não espere ter tanta sorte.

O meio-orc que se chama de Kyrosh do Mundo é considerado um dos magos mercadores de itens mágicos mais típicos de Toril. Antigamente, ele costumava viajar pelo mundo em busca de fama e riqueza, realizando feitos em nome da bondade heróica de seu coração. Desiludido após anos de aventura, ele desistiu de procurar a fama e agora se preocupa somente com a riqueza. Ele conduz sua carroça usada e cheia de panos rasgados e pendurados de cidade em cidade, vendendo itens mágicos. É impossível saber onde Kyrosh será encontrado oferecendo suas mercadorias.

O mercador orc possui uma grande variedade de objetos mágicos, a maioria comprada de estranhos que ele encontra nas estradas. Seus itens variam constantemente. Nas feiras, ele estaciona sua carroça na calçada da via pública principal e oferece suas mercadorias em pilhas desorganizadas espalhadas sobre cobertores velhos, ou amontoadas em cestas penduradas na carroça. Os compradores literalmente escavam as pilhas de objetos, estudando aqueles que chamam a atenção. Kyrosh tem uma mente poderosa. É normal que ele se lembre qual a função de cada item, e ele é honesto o bastante para admitir caso não saiba.

Kyrosh: Meio-orc, Mag8; ND 8; humanóide Médio (orc); DV 8d4+19; 40 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 13 (toque 9, surpresa 11); Corpo a corpo: cajado +5 (dano: 1d6+1); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d8); QE Familiar; Tend. LN; TR Fort +4, Ref +1, Von +8; For 12, Des 8, Cons 14, Int 14, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Avaliação +7, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +10, Diplomacia +4, Identificar Magia +13, Observar +4, Obter Informação +2, Ouvir +4, Profissão (mercador) +6; Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção, Prontidão, Vitalidade.

Familiar (Durg, o Sapo): Concede ao mestre +2 de bônus de Constituição e Prontidão; partilhar magias, vínculo empático; o familiar pode lançar magias de toque, falar com o Mestre e com outros anfíbios.

Equipamento: Braçadeiras da armadura +2, broche do escudo, anel de contramágica (atualmente com *enfeitiçar pessoas*). Além desses itens, Kyrosh tem uma grande variedade de itens mágicos menores consigo a qualquer momento, para vender ou trocar: 2d6 poções, 2d4 pergaminhos e 1d6 outros itens menores.

Magias Preparadas (4/5/4/3/2; CD base = 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia (2), ler magias, mãos mágicas;* 1° — *alarme, enfeitiçar pessoas, compreensão de linguagens, identificação, escudo arcano;* 2° — *detectar pensamentos, invocar enxames, poeira ofuscante, vigor;* 3°— *imobilizar pessoas, invocar criaturas III, sugestão;* 4° — *medo, pequeno globo de invulnerabilidade.*

Grimório: 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma;* 1° — *alarme, armadura arcana, compreensão de linguagens, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, névoa obscurecente, recuo acelerado, sono;* 2° — *chama contínua, detectar pensamentos, invisibilidade, invocar enxames, obscurecer objeto, poeira ofuscante, tranca arcana, vigor;* 3° — *dificultar detecção, dissipar magia, idiomas, imagem maior, imobilizar pessoas, invocar criaturas III, pequeno refúgio de Leomund, relâmpago, sugestão, velocidade;* 4° — *confusão, enfeitiçar monstros, invocar criaturas IV, medo, missão menor, pequeno globo da invulnerabilidade, porta dimensional.*

Ainda que dois mercadores de itens mágicos não tenham a mesma personalidade e estilo — uns anunciam seus produtos a plenos pulmões e outros utilizam uma lábia suave — todos partilham uma característica comum: a maneira como protegem seus bens.

Muitas vezes, eles o fazem se agrupando com outros mercadores — a segurança está na quantidade — ou talvez isso signifique que o mercador tenha um patrocinador poderoso que jurou se vingar caso haja alguma interferência nos negócios; na maioria desses casos, existe uma faixa de aviso na caravana. Ou talvez indique que o mercador fará tudo ao seu alcance para se defender dos ladrões.

Lojas especializadas

Por todas as cidades de Faerûn, é possível encontrar lojas especializadas capazes de atender aos viajantes que buscam uma variedade maior de itens raros e poderosos. Essas lojas não anunciam seus produtos. Geralmente não têm placas de identificação, a não ser que realizem serviços de fachada para disfarçar. A localização e a fama dessas lojas são divulgadas por meio da propaganda boca a boca. Algumas vezes, certas guildas publicam tais informações em seus murais.

Em Portal de Baldur, uma loja desse tipo se esconde em um beco à sombra da muralha da cidade elevada. Sua aparência discreta se assemelha à fachada de uma residência. Os freqüentadores devem receber um convite pessoal do proprietário ou de outro cliente de boa fé para visitá-la.

Os clientes a batizaram de Loja da Risa, que é a dona do local. Risa, por ser humana, tem aguentado bem seus oitenta e cinco anos de idade. Seus olhos estão escurecidos de tanto observar as cores da magia e parecem saltar de seu rosto, repleto de linhas e marcas da idade. Ela se desloca com movimentos encurvados, mas graciosos, porque ninguém acredita que um corpo tão debilitado ainda seja capaz de funcionar, muito menos caminhar, se abaixar e subir escadas.

Risa vende de tudo. Desde poções e pergaminhos até cajados e itens maravilhosos. Ela raramente lida com armas e armaduras e não suporta os tolos; todos que perguntam demais nunca serão respeitados. Os conjuradores capazes de impressioná-la talvez sejam convidados a visitar o cômodo dos fundos, onde ela guarda seus itens mais incomuns.

A Loja da Risa se parece com muitas outras encontradas ao redor do mundo. Ainda que a aparência e a personalidade da loja possa estar diretamente relacionada ao seu proprietário, todas possuem itens exclusivos que as diferem das demais.

Risa: Humana, Mag11; humanóide Médio (humano); DV 11d4–8; 21 PV; Inic. –1; Desl.: 9 m; CA 9 (toque 9, surpresa 9); Corpo a corpo: cajado +2 (dano: 1d6–3); QE familiar; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +7, Von +14; For 4, Des 8, Con 8, Int 20, Sab 16, Car 11.

Perícias e Talentos: Avaliação +12, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +19, Identificar Magia +21, Intimidar +9, Observar +6, Profissão (mercador) +11, Sentir Motivação +10; Contramágica Aprimorada, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Identificar Magia), Obstinado, Preparar Poção, Prontidão, Vitalidade.

Familiar (Sleek, o Arminho): Concede ao mestre +2 de bônus em teste de resistência de Reflexos e Prontidão; partilhar magias, vínculo empático; o familiar pode lançar magias de toque, falar com Mestre e com outros mamíferos; RM 16.

Pertences: Cajado, *amuleto da saúde +2*, *bracelete da amizade* (um dos 4 feitiços restantes está ligado a Morgan Krell, um guerreiro humano de 9° nível), *tiara do escudo mental* (idêntico ao *anel*), *manto da resistência +3*, pergaminho de *globo da invulnerabilidade*, *óculos de compreender linguagens e ler magia* (idêntico ao *elmo*).

Magias Preparadas (4/6/5/5/4/3/1; CD base = 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2), *mãos mágicas* (2); 1° — *disco flutuante de Tenser, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, servo invisível* (2); 2° — *detectar pensamentos, força do touro, invisibilidade, obscurecer objeto, reflexos;* 3° — *dificultar detecção, dissipar magia* (2), *imagem maior, sugestão;* 4° — *detectar observação, grito, metamorfosear-se, porta dimensional;* 5° — *cão fiel de Mordenkainen, dominar pessoas, teletransporte;* 6° — *invocar criaturas VI.*

Grimório: 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma;* 1° — *alarme, arma mágica, armadura arcana, compreensão de linguagens, disco flutuante de Tenser, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, servo invisível, sono;* 2° — *agilidade felina, arrombar, chama contínua, detectar pensamentos, força do touro, invisibilidade, nublar, obscurecer objeto, reflexos, tranca arcana, ver o invisível, vigor, visão no escuro;* 3° — *arma mágica aprimorada, bola de fogo, clarividência/clariaudiência, deslocamento, dificultar detecção, dissipar magia, idiomas, imagem maior, invocar criaturas III, lentidão, proteção contra elementos, sugestão, vôo;* 4° — *armadilha de fogo, criar itens efêmeros, detectar observação, enfeitiçar monstros, grito, metamorfosear-se, observação, olho arcano, porta dimensional, remover maldição;* 5° — *cão fiel de Mordenkainen, compor, contato extra-planar, criar itens temporários, dominar pessoas, enviar mensagem, invocar criaturas V, névoa mortal, permanência, teletransporte;* 6° — *analisar encantamento, ataque visual, campo antimagia, contingência, dissipar magia aprimorado, globo da invulnerabilidade, invocar criaturas VI, lendas e histórias, visão da verdade.*

O Mercado Negro

O tráfico dos objetos encantados mais obscuros se esgueira nos becos e atrás de portas fechadas em Faerûn. Um mercado negro estável negocia muito desses itens. Sua influência alcança quase todas as esquinas do continente, ainda que o segredo entre seus associados o proteja dos heróis virtuosos que tentariam erradicá-lo da face da terra. Essas lojas tendem a se mudar com freqüência e nunca permanecem no mesmo local por muito tempo, a não ser que tenham efeitos mágicos poderosos que protejam suas atividades. Os acordos são feitos às escondidas e as ofertas são passadas para intermediários e atravessadores que habitualmente acompanham a venda dos produtos. Os personagens que conhecem os indivíduos certos são capazes de encontrar os vendedores do mercado negro sem dificuldade, embora um necromante ou um mago maligno demore anos para identificar esses contatos se quiser adquirir itens muito raros.

Shalush Myrkeer controla um estabelecimento legítimo no Portão Ocidental, mas periodicamente negocia com o mercado negro. Em segredo, ele organiza um leilão anual, chamado Troca em Sussurros, onde seus representantes gerenciam a venda de itens entre os conjuradores. O leilão acontece em um depósito, sempre durante a lua cheia. Esse evento atrai uma quantidade estranha e interessante de compradores, que fazem suas ofertas para arrematar os objetos a venda.

É óbvio que Myrkeer cobra uma taxa enorme pelos seus serviços, mas os praticantes da Arte entendem que o leilão é indispensável por sua capacidade de atrair compradores e vendedores de toda Faerûn e, portanto, nunca reclamam dos preços exorbitantes. Myrkeer repassa uma parcela dessa taxa para a guilda das Máscaras Noturnas em troca de serviços de segurança.

Leilões similares, mas com prestígio inferior, acontecem em toda Faerûn. Alguns são anunciados naturalmente, devido a um único item que alguém decidiu vender, enquanto outros gastam meses ou anos de planejamento antes de serem divulgados. A dinâmica interpessoal e a intriga tornam esses eventos fascinantes.

Shalush Myrkeer: Humano, Lad7/Mag3; ND 10; humanóide Médio (humano); DV 7d6+7 mais 3d4+3; 44 PV; Inic. +7, Desl.: 9 m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); Corpo a corpo: *espada curta +5* (dano: 1d6; dec. 19–20/x2); ou à distância: arco curto +9 (dano: 1d6); AE Ataque furtivo +4d6; QE Evasão, esquiva sobrenatural, familiar; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +9, Von +7; For 8, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 14.

Perícias e Talentos: Avaliação +12, Blefar +12, Conhecimento (arcano) +8, Diplomacia +11, Falsificação +12, Furtividade +5, Identificar Magia +8, Mensagens Secretas +12, Observar +2, Obter Informação +12, Ouvir +2, Profissão (mercador) +7, Sentir Motivação +12, Usar Instrumento Mágico +12; Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Sentir Motivação), Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Prontidão, Vontade de Ferro.

Familiar (Huet, a Coruja): Concede ao mestre +2 de bônus em testes de Furtividade e Prontidão; tem visão na penumbra; partilhar magias, vínculo empático; o familiar pode lançar magias de toque.

Pertences: corselete de couro batido +1, espada curta +1, pergaminhos de *visão no escuro* e *porta dimensional, anel do escudo mental, poção de lábia,* pergaminho divino de *aliado extra-planar menor, estatuetas de poderes incríveis (corvo prateado).*

Magias Preparadas (4/3/2; CD base = 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia (2), detectar venenos, ler magias;* 1° — *escudo arcano, imagem silenciosa, recuo acelerado;* 2° — *detectar pensamentos, invisibilidade.*

Grimório: 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma;* 1° — *alarme, detectar portas secretas, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, recuo acelerado, servo invisível;* 2° — *arrombar, detectar pensamentos, invisibilidade, localizar objetos, teia, visão no escuro.*

Comerciantes Arcanos

Alguns conjuradores criam itens em grande quantidade para vendê-los. Batizados pelo povo de comerciantes arcanos, eles vivem da criação e da venda desses produtos. Eles rondam os mercados das cidades e seguem viagem junto com as caravanas de mercadores.

Uma vez que a criação de itens poderosos ou únicos consome muito tempo e energia, em geral os comerciantes arcanos produzem apenas bugigangas com efeitos simples e então as vendem a preços razoáveis. Esses itens são tão comuns quanto as brigas na Taverna da Goela Sedenta em Águas Profundas e são encontrados aos montes em todas as barracas de mercadores em qualquer lugar. Um bom exemplo de comerciante arcano é Charlene Perregaux, que vende calmamente suas poções em uma barraca no distrito mercantil de Águas Profundas. Sua localização exata varia de um dia para o outro (ela empacota tudo em sua *mochila de carga* no final do expediente).

Alguns conjuradores menosprezam os comerciantes arcanos, muitas vezes com razão. Esses mercadores raramente têm experiência em aventuras e poucos têm um código de ética adequado. Por sorte, os arcanos que demonstram erroneamente as funções ou eficácia de um item mágico acabam morrendo bem rápido. Assim, o perigo de se deparar com um item quebrado ou inútil é relativamente pequeno. Mesmo se um clérigo de Mielikki não queira se vingar por ter comprado um pergaminho que não funcionou, o necromante maligno que comprou uma poção estragada com certeza o fará.

Com freqüência, um comerciante arcano talentoso gasta seu tempo e esforço na criação de um item mais valioso. Entretanto, nem mesmo esses objetos se comparam aos equipamentos magníficos criados pelos magos, com seus estilos pessoais e para uso próprio.

Charlene Perregaux: Meia-elfa, Mag5/Clr1; ND 6; humanóide Médio (elfo); DV 5d4+8 mais 1d8+1; 29 PV, Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); Corpo a corpo: lança curta +1 (dano: 1d8–1); ou à distância: lança curta +3 (dano: 1d8–1); QE Familiar; Tend. CB; TR Fort +6, Ref +2, Von +6; For 8, Des 12, Con 12, Int 16, Sab 11, Car 14.

Perícias e Talentos: Alquimia +11, Blefar +5, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +9, Diplomacia +7, Identificar Magia +11, Ofícios (papelaria) +5, Ofícios (vidraria) +5, Profissão (mercador) +4; Artesão Mágico (criar poção), Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Preparar Poção, Prontidão, Vitalidade.

Familiar (Yitti, o Rato): Concede ao mestre +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude e Prontidão; partilhar magias, vínculo empático; o familiar pode lançar magias de toque, falar com o Mestre e com outros roedores.

Pertences: Mochila de carga, varinha de aprisionar pessoas. Charlene armazena uma grande quantidade de poções na sua *mochila de carga.* Suponha que, entre as poções que ela consegue preparar, existem 1d4–1 poções de valor inferior a 200 PO, 1d6–3 poções de valor entre 201–500 PO e 50% de chance de existir qualquer poção de valor superior a 500 PO. Ela também aceita encomendas e entregará qualquer poção que saiba preparar em 1d3 dias.

Magias de Clérigo Preparadas (3/2; CD base = 10 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, ler magias;* 1° — *enfeitiçar pessoas*, curar ferimentos leves.*

*Magia de Domínio. *Divindade:* Hanali Celanil. *Domínios:* Feitiço (aumenta o Carisma em 4 pontos durante 1 minuto, 1/dia); Proteção (+1 no próximo teste de resistência do alvo, 1/dia).

Magias Arcanas Preparadas (4/4/3/2; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, detectar venenos, mãos mágicas, marca arcana;* 1° — *armadura arca-*

na, enfeitiçar pessoas, proteção contra a ordem, transformação momentânea; 2° — detectar pensamentos, nublar, ver o invisível; 3° — proteção contra elementos, vôo.

Grimório: 0 — abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma; 1° — alarme, armadura arcana, ataque certeiro, aumentar, compreender linguagens, enfeitiçar pessoas, identificação, patas de aranha, proteção contra a ordem, recuo acelerado, resistência a elementos, salto, servo invisível, transformação momentânea, ventriloquismo; 2° — agilidade felina, alterar-se, detectar pensamentos, força do touro, invisibilidade, nublar, tranca arcana, vigor, visão no escuro; 3° — clarividência/clariaudiência, deslocamento, dificultar detecção, dissipar magia, forma gasosa, idiomas, piscar, proteção contra elementos, respirar na água, velocidade, vôo.

Os Zhentarim

Os Zhentarim utilizam quaisquer meios para atingir seus objetivos. Eles jogam sujo. Eles espionam, chantageiam, subornam, assassinam, aterrorizam e usam magias de encantamento para forçar os mercadores a estabelecer os preços que a organização deseja. As guerras com objetivos econômicos acontecem em Faerûn com mais freqüência do que as pessoas imaginam. Os Zhentarim também começaram a armazenar os itens mágicos mais poderosos que chegam até o mercado. A princípio destinados — em sua maioria — para a venda em leilões, eles acabam desaparecendo de forma misteriosa. Os Zhentarim obrigam os vendedores a contornarem as rotas oficiais dos leilões. Através de ameaças, eles quase sempre conseguem um bom preço nesses objetos, muito inferior ao valor que seria obtido em um leilão.

Os Magos Vermelhos de Thay

Os Magos Vermelhos desejam controlar o comércio de itens mágicos em todo o continente. Eles fabricam esses itens, que são vendidos a preços mais baixos do que os pequenos comerciantes conseguem cobrar. Os magos de Thay já estabeleceram uma rede de vendedores a serviço da sua nação em toda Faerûn. Na sua tentativa de dominar o mercado, eles não apenas o saturaram com os itens baratos criados por seus aprendizes, mas também desencorajaram outros vendedores por meio da intimidação e táticas violentas.

Mesmo sem conseguir sustentar alianças firmes entre suas próprias facções, os Magos Vermelhos acumularam uma influência marcante no restante de Faerûn. As nações mais próximas de Thay — em particular Aglarond e Rashemen — sentem o calor do hálito dos magos vermelhos em seu encalço. Eles possuem duas faces: uma pública e uma secreta. Assim como os Zhentarim, os magos vermelhos trabalham em becos e usam as lâminas de assassinos para atingirem seus objetivos. Entretanto, eles não se ocultam completamente nas sombras, mas também se intrometem na política da região e usam sua fama lendária para amedrontar todos que desejam controlar.

Organizações Antimagia

Existem indivíduos que odeiam a magia em função de experiências ruins ou preconceitos e dogmas. O grau de desprezo varia entre as organizações. Os assassinos, manipuladores políticos e descontentes unem suas forças nas antecâmaras das organizações antimagia. Algumas dessas pessoas começaram a odiar a magia devido a alguma tragédia em suas vidas, como a morte de um ente querido por um mago ou uma armadilha mágica.

Outros são estudiosos que apóiam um estilo de vida sem a magia, afirmando que o povo deveria voltar a viver de forma "normal" e parar de confiar na Arte. É possível que estes grupos não sejam violentos, tentando educar o próximo sobre os males da magia. Outros, considerados mais extremistas, acreditam que todos os conjuradores são criminosos ou malignos por natureza e deveriam ser aprisionados ou até mesmo executados. Os extremistas podem formar um pequeno bando de vigilantes ou um grande culto de fanáticos antimagia.

Além das razões individuais e grupais para odiar a magia, cada organização também tende a manifestar seu ódio de uma maneira particular. Algumas roubam itens mágicos para destruí-los, mas outras se especializam no assassinato de conjuradores. Existem aqueles que usam a magia para combater a magia, criando itens mágicos amaldiçoados, por exemplo.

Exemplo: Os Nobres de Luthcheq

O povo de Luthcheq, em Chessenta, tem um ódio irracional por conjuradores arcanos, nutrido pela família de nobres governantes, os Karanoks. Quando sua tentativa de invadir a cidade-estado vizinha de Mordulkin resultou em desastre, os nobres Karanoks culparam os magos espiões pela derrota e começaram a perseguir os "mágicos" — nome dado para todos os tipos de conjuradores arcanos, além de elfos e anões (que são considerados criaturas mágicas). Centenas de jovens magos, feiticeiros, elfos e anões foram capturados e queimados vivos em pilhas de erva-de-bruxa, que neutraliza a magia, e Luthcheq logo se tornou um local evitado por todos os conjuradores arcanos.

Os governantes de Luthcheq são espantosamente insanos e controlam sua cidade-estado com punho de ferro. Os mercadores e viajantes que tenham negócios com os estrangeiros correm risco de vida por lidarem com os "mágicos". Dizem que os Karanoks guardam uma *esfera da aniquilação* na sua mansão principal. Eles cultuam essa esfera — denominada Entropia — como um deus e alegam que sua doutrina de repulsão aos magos se originou dela. Ninguém sabe qual deus está disfarçado na esfera, mas os Karanoks possuem a habilidade de conjurar magias divinas, usadas para aprimorar sua caça aos arcanos.

Esses nobres adquirem mansões em outras cidades ao redor do Mar das Estrelas Cadentes e enviam os integrantes mais jovens da família para viver no local e seqüestrar e matar qualquer mágico que considerem vulnerável. Existem rumores que cada uma dessas mansões abriga uma *esfera da aniquilação* menor e que os Karanoks podem invocar répteis monstruosos para cumprir suas ordens através da esfera. Os nobres mais jovens são todos aristocratas ou clérigos/aristocratas e sempre estão acompanhados de guarda-costas leais à família.

Magias

Este capítulo contém novas listas e descrições de novas magias. As listas de magias para as classes assassino, algoz, batedor Harpista e Hathran estão completas aqui, incluindo todas as magias já descritas no *Livro do Jogador*. Para todas as demais classes, apenas as magias deste livro e do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* foram relacionadas a seguir. As magias detalhadas neste livro estão marcadas com um asterisco (*). Aquelas descritas no *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos* estão marcadas com dois asteriscos (**). A palavra "nível" *sempre* se refere a "nível de conjurador", exceto quando especificado o contrário.

Origem: Algumas magias têm sua origem indicada entre parênteses logo após o nível. Isso indica a divindade que a forneceu inicialmente (como Azuth), o grupo de conjuradores que a criou (como os Magos Vermelhos), ou a região de onde a magia se originou (como Halruaa). Após sua criação, outros indivíduos as copiaram, repetindo os esforços dos criadores originais. Assim, as magias clericais inventadas por Azuth estão disponíveis a todas as outras crenças, as magias criadas pelos Magos Vermelhos já caíram em outras mãos e as magias de Halruaa se espalharam além das fronteiras daquela nação remota.

Magias de Algoz

Magias de 1ª Nível de Algoz

Arma Mágica. Uma arma recebe +1 de bônus.
Causar Medo. Uma criatura foge durante 1d4 rodadas.
Cura da Fé*. Cura 8 PV +1/nível pontos de dano (máx +5) em um adorador da sua divindade.
Curar Ferimentos Leves. Cura 1d8+1/nível pontos de dano (máx +5).
Desespero. O alvo sofre –2 para jogadas de ataque, dano, testes de resistência e testes.
Infligir Ferimentos Leves. Toque causa 1d8+1/nível pontos de dano (máx +5).
Investida Estratégica*. Adquire os benefícios do talento Mobilidade.
Invocar Criaturas I. Invoca extra-planar maligno para lutar por você.

Magias de 2ª Nível de Algoz

Curar Ferimentos Moderados. Cura 2d8+1/nível pontos de dano (máx +10).
Despedaçar. Vibração sônica causa dano em criaturas cristalinas e objetos.
Drenar Força Vital. Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 Força e +1 nível de conjurador.
Escuridão. Cria escuridão sobrenatural num raio de 6 m.
Força do Touro. O alvo adquire 1d4+1 pontos de Força durante 1 hora/nível.
Infligir Ferimentos Moderados. Toque causa 2d8+1/nível pontos de dano (máx +10).
Invocar Criaturas II. Invoca extra-planar maligno para lutar por você.
Mão do Divino*. Garante +2 de bônus sagrado ou profano para testes de resistência aos adoradores de sua divindade.

Magias de 3ª Nível de Algoz

Curar Ferimentos Graves. Cura 3d8+1/nível pontos de dano (máx +15).
Invocar Criaturas III. Invoca extra-planar maligno para lutar por você.
Praga. Infecta o alvo com a doença escolhida.
Proteção contra Elementos. Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia.
Ver o Pior Inimigo*. Determina o nível de poder relativo das criaturas na área.

Magias de 4ª Nível de Algoz

Arma da Divindade*. Concede à sua arma poderes mágicos de acordo com a sua divindade.
Curar Ferimentos Críticos. Cura 4d8+1/nível pontos de dano (máx +20).
Envenenamento. Toque causa 1d10 de dano temporário de Constituição, repete-se após 1 minuto.

Infligir Ferimentos Críticos. Toque causa 4d8+1/nível pontos de dano (máx +20).
Invocar Criaturas IV. Invoca extra-planar maligno para lutar por você.
Movimentação Livre. O alvo se move livremente apesar de obstáculos e impedimentos.

Magias de Assassino

Magias de 1º Nível de Assassino

Detectar Venenos. Detecta veneno em uma criatura ou objeto.
Névoa Obscurecente. Névoa espessa envolve o conjurador.
Patas de Aranha. Concede habilidade para andar em paredes e tetos.
Portal Silencioso*. Impede o som de atravessar uma porta ou janela.
Som Fantasma. Imita sons.
Transformação Momentânea. Muda sua aparência.
Visão na Penumbra*. O alvo enxerga duas vezes melhor sob a luz normal.

Magias de 2º Nível de Assassino

Alterar-se. Como *transformação momentânea,* mas para mudanças mais drásticas.
Dissimular Tendência. Oculta a tendência durante 24 horas.
Escuridão. Cria escuridão sobrenatural num raio de 6 m.
Passos sem Pegadas. Uma criatura/nível não deixa rastros.

Magias de 3º Nível de Assassino

Confundir Detecção. Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.
Dificultar Detecção. Esconde o alvo de adivinhações e observação.
Escuridão Profunda. Cria escuridão absoluta em um raio de 18 m.
Invisibilidade. O alvo fica invisível por 10 minutos/nível ou até atacar.
Veneno das Aranhas*. Toque causa 1d6 pontos de dano temporário de Força, repete-se após 1 minuto.

Magias de 4º Nível de Assassino

Envenenamento. Toque causa 1d10 pontos de dano temporário de Constituição, repete-se após 1 minuto.
Invisibilidade Aprimorada. Como *invisibilidade,* mas o alvo pode atacar e permanecer invisível.
Movimentação Livre. O alvo se move livremente apesar de obstáculos e impedimentos.
Porta Dimensional. Transporta você e qualquer coisa com até 250 kg.

Magias de Bardo

Magias de Nível 0 (Truques) de Bardo

Detectar Encruzilhadas*. Detecta encruzilhadas das fadas num raio de 18 m.
Disfarce Menor*. Cria pequenas mudanças em sua aparência.
Harpa Fantasma*. O objeto grava e toca uma canção ao seu comando.
Pássaro Canoro*. Após a execução, o bardo recebe +1 em seu próximo teste de Carisma.

Magias de 1º Nível de Bardo

Amplificar*. Diminui em 20 a CD para testes de Ouvir.
Chifre de Ferro de Balagarn*. Vibrações intensas derrubam as criaturas na área.
Distorcer a Fala*. A fala do alvo se torna ininteligível, dificulta a conjuração.
Grito da Liderança*. Grito *pasma* criaturas num raio de 9 m.
Harmonia*. Aprimora a habilidade *inspirar coragem* para +4/+2.
Inquietação*. O alvo evita contato físico com outros.
Reconhecer Proteções*. Determina as defesas do alvo.

Magias de 2º Nível de Bardo

Cantiga do Pesadelo*. O alvo fica confuso enquanto você se concentrar e +2 rodadas adicionais.
Dançar em Círculos*. Indica a direção de alvo conhecido.
Esplendor da Águia.** O alvo adquire 1d4+1 pontos de Carisma durante 1 hora/nível.
Nuvem do Atordoamento*. Atordoa e cega os alvos.

Magias de 3º Nível de Bardo

Analisar Portal.** Detecta e analisa *portais* em uma área de 18 m.
Arma de Impacto*. Como *lâmina afiada,* mas aprimora armas de contusão.
Destino Aleatório*. Envia o alvo para um local seguro e aleatório num raio de 30 m.
Melodia do Terror*. 1 alvo/nível fica abalado.
Revelação*. Uma criatura morta diz uma frase curta sobre a causa de sua morte.
Sussurros da Dor*. Aura sônica causa danos em seus atacantes.
Titeriteiro*. O alvo imita suas ações.

Magias de 4º Nível de Bardo

Celebração*. Intoxica alvos.
Conectar a Fala*. Você e o alvo podem se comunicar verbalmente a qualquer distância.
Despedaçar Pedra*. Despedaça uma criatura ou objeto de pedra.

Grito de Guerra*. Você recebe +2 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano e os inimigos entram em pânico.

Reconhecer Vulnerabilidades*. Determina as vulnerabilidades e resistências do alvo.

Magias de 5º Nível de Bardo

Ressurgir*. Aliado morto retorna à vida durante 1 minuto/nível.

Magias de 6º Nível de Bardo

Assolar*. Os inimigos sofrem 2 pontos dano de Força e Destreza a cada rodada.
Escudo de Cacofonia*. Escudo imóvel bloqueia som, desvia projéteis, causa 1d6+1/nível pontos de dano e ensurdece intrusos.
Selar Portal.** Lacra permanentemente a magia *portal* ou um *portal* natural.

Magias de Batedor Harpista

Magias de 1º Nível de Batedor Harpista

Apagar. Escrita mundana ou mágica desaparece.
Camuflagem*. +10 em testes de Furtividade.
Compreensão de Linguagens. Você entende todas as linguagens faladas e escritas.
Enfeitiçar Pessoas. O alvo torna-se seu amigo.
Grito da Liderança*. Grito *pasma* criaturas num raio de 9 m.
Ler Magias. Decifra pergaminhos ou grimórios.
Luz. Um objeto brilha como uma tocha.
Mãos Faiscantes*. Sua mão brilha e desfere toque que causa 1d4+1/nível pontos de dano ou mais contra mortos-vivos.
Mensagem. Conversação em voz baixa à distância.
Montaria Arcana. Invoca montaria durante 2 horas/nível.
Patas de Aranha. Concede a habilidade para caminhar em paredes e tetos.
Queda Suave. Objeto ou criatura cai vagarosamente.
Rajada de Dispersão.** Os itens selecionados se dispersam em uma explosão e causam 1d8 pontos de dano normal ou por contusão.
Salto. O alvo recebe +30 em teste de Salto.
Sono. 2d4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma.
Transformação Momentânea. Muda sua aparência.
Visão na Penumbra*. O alvo enxerga duas vezes melhor sob a luz normal.

Magias de 2º Nível de Batedor Harpista

Agilidade Felina. O alvo adquire 1d4+1 pontos de Destreza durante 1 hora/nível.
Arrombar. Abre porta trancada ou selada por magia.
Boca Encantada. Emite um recado quando ativada.
Confundir Detecção. Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.
Detectar Pensamentos. Permite captar pensamentos superficiais.
Esplendor da Águia.** O alvo adquire 1d4+1 pontos de Carisma durante 1 hora/nível.
Invisibilidade. O alvo fica invisível por 10 minutos/nível ou até atacar.
Localizar Objetos. Sente a direção do objeto (específico ou típico).
Máscara de Sombras.** Sombras escondem sua face e protegem contra escuridão, luz e ataques visuais.
Trilha Mágica*. Torna uma trilha mais fácil de seguir.
Ver o Invisível. Revela criaturas ou objetos invisíveis.
Visão no Escuro. O alvo enxerga 18 m na escuridão total.

Magias de 3º Nível de Batedor Harpista

Clarividência/Clariaudiência. Ouve ou enxerga à distância durante 1 minuto/nível.
Dificultar Detecção. Esconde alvo de adivinhações e observação.
Dissimular Tendência. Oculta a tendência durante 24 horas.
Idiomas. Fala qualquer idioma.
Rastros Vivos*. Você percebe rastros como se fossem recentes.
Sugestão. Força o alvo a seguir um determinado curso de ação.

Magias de Clérigo

Magias de Nível 0 de Clérigo (Preces)

(nenhuma magia adicional, além daquelas descritas no *Livro do Jogador*.)

Magias de 1º Nível de Clérigo

Cura da Fé*. Cura 8 PV +1/nível pontos de dano (máx +5) em um adorador da sua divindade.
Manto Rosa*. Suprime temporariamente efeitos de veneno e dores.
Mãos Faiscantes*. Sua mão brilha e desfere toque que causa 1d4+1/nível pontos de dano ou mais contra mortos-vivos.
Melhorar Perícia*. O alvo recebe +10 em uma perícia, pode usá-la sem treinamento, ou adquire o talento Usar Arma ou Armadura.
Visão Gloriosa*. O alvo recebe +1 de bônus de moral no próximo teste de resistência.

Magias de 2º Nível de Clérigo

Aura Contra o Fogo*. Ignora 12 pontos de dano por fogo/rodada e extingue chamas.

Cervo Espectral*. Cervo fantasma pode realizar ataque de encontrão e servir de montaria.

Escudo de Magia*. O alvo recebe +3 de bônus em testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia.

Lâminas Corpóreas*. Você ataca como se estivesse armado, causa dano extra e fere quem tentar agarrá-lo.

Maldição do Revés*. O alvo sofre –3 de penalidade em ataques, testes de resistência e testes.

Mão do Divino*. Garante +2 de bônus sagrado ou profano para testes de resistência aos adoradores de sua divindade.

Ossos de Pedra*. Um morto-vivo corpóreo recebe +3 de bônus de armadura natural.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE CLÉRIGO

Arma de Impacto*. Como *lâmina afiada,* mas aprimora armas de contusão.

Chicote Místico*. Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por eletricidade, +1 a cada 2 níveis e atordoa.

Círculo de Energia*. Cria uma esfera que impede a invasão.

Dançar em Círculos*. Indica a direção de alvo conhecido.

Entender Mecanismos*. O alvo poder realizar testes de Operar Mecanismo sem treinamento ou recebe +10 em testes dessa perícia se tiver graduações.

Escriba*. Copia texto não mágico.

Fogo Negro*. Como *criar chamas,* mas cria chamas negras visíveis com visão no escuro.

Maça de Odo*. Efeito de energia causa dano ou absorve magia.

Remediar Ferimentos Moderados*. O alvo adquire cura acelerada 2 durante 10 rodadas +1 rodada a cada 2 níveis.

Via Negra*. Cria temporariamente uma ponte inquebrável que suporta até 100 kg/nível.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE CLÉRIGO

Arma da Divindade*. Concede à sua arma poderes mágicos de acordo com a sua divindade.

Favor de Ilmater*. O alvo torna-se imune a dano por contusão e dor ou você troca seus PV com o alvo.

Mão de Torm*. Zona de proteção imóvel atordoa os adoradores de outras divindades.

Maré da Perdição*. Névoa negra atrapalha a visão e pasma criaturas.

Muralha do Bem*. Como *círculo mágico contra o mal,* apenas em um lado.

Muralha do Caos*. Como *círculo mágico contra a ordem,* apenas em um lado.

Muralha do Mal*. Como *círculo mágico contra o bem,* apenas em um lado.

Muralha da Ordem*. Como *círculo mágico contra o caos,* apenas em um lado.

Ossos de Ferro*. Um morto-vivo corpóreo recebe +5 de bônus de armadura natural.

Percepção às Cegas*. Concede a habilidade percepção às cegas durante 1 hora/nível.

Reconhecer Vulnerabilidades*. Determina as vulnerabilidades e resistências do alvo.

Ressurgir*. Aliado morto retorna à vida durante 1 minuto/nível.

Crânio dos Segredos*. Crânio intangível guarda mensagem e pode ser acionado para soprar fogo.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE CLÉRIGO

Escuridão Rastejante*. Nuvem de tentáculos concede cobertura, bônus em perícias e várias defesas.

Gatilho para Pergaminhos*. Um pergaminho é ativado sob condições definidas pelo conjurador.

Maré da Batalha*. Os alvos sofrem penalidades em ataques e você recebe 1 ação parcial a cada rodada.

Regeneração Monstruosa*. Concede a habilidade regeneração durante 1 rodada a cada 2 níveis.

Trava Dimensional*. Protege a área contra viagens interdimensionais.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE CLÉRIGO

Manto de Magias*. Como *imunidade à magia,* mas os efeitos cancelados acionam magias benéficas sobre o alvo.

Paralisar Runas e Símbolos*. Você encontra, mas não aciona, armadilhas de runas e símbolos mágicos.

Pós-Vida em Morte*. Como *círculo da morte,* mas só afeta mortos-vivos.

Selar Portal.** Lacra permanentemente a magia *portal* ou um *portal* natural.

Transporte por Rochas*. As áreas conectadas permitem teletransportes múltiplos.

Trindade Sagrada de Azuth*. Lança uma magia preparada três vezes.

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE CLÉRIGO

Destino Favorável*. O alvo recebe uma *cura completa* imediatamente se for morto por dano.

Dragão Mortal*. Você adquire +4 de armadura natural, +4 de deflexão e ataques naturais.

Escudo Mágico de Azuth*. O alvo adquire RM 12 +1/nível de conjurador.

Estrela Sagrada*. Luz brilhante reverte magias, concede bônus de cobertura na CA ou lança raios de fogo.

Recompensa do Pós-Vida*. –2 na Constituição; em troca, adquire o modelo ressurgido ao morrer.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE CLÉRIGO

General dos Mortos-Vivos*. Aumenta o limite de DV de mortos-vivos sob seu controle para 10 vezes o seu nível de conjurador.

Pacto de Morte*. –2 na Constituição; em troca, adquire os efeitos de *palavra de recordação, reviver os mortos* e *cura completa.*

Tempestade da Fúria*. Adquire *vôo, caminhar no vento,* proteção contra ventanias e ataques elétricos.

Magias de 9º Nível de Clérigo

Inimigo Eterno dos Mortos-Vivos*. O alvo recebe *proteção contra energia negativa* e imunidade à maioria dos ataques dos mortos-vivos.

Magias de Druida

Magias de Nível 0 (Preces) de Druida

Detectar Encruzilhadas*. Detecta encruzilhadas das fadas num raio de 18 m.
Poder do Carneiro*. Sua mão endurece e seus ataques desarmados causam dano normal.
Visão da Natureza*. Como *visão da morte*, mas somente para animais e plantas.

Magias de 1º Nível de Druida

Camuflagem*. +10 em testes de Furtividade.
Garras da Fera*. Suas mãos se transformam em armas que causam 1d6 pontos de dano.
Mãos Faiscantes*. Sua mão brilha e desfere toque que causa 1d4+1/nível pontos de dano ou mais contra mortos-vivos.
Nado Acelerado*. Deslocamento de natação do alvo sobe para 9 m.
Saliva Cegante*. Ataque de toque a distância causa cegueira no alvo.

Magias de 2º Nível de Druida

Chuva Pesada*. Chuva atrapalha a visão, extingue chamas e dificulta ataques com projéteis.
Compartilhar Sentidos Animais*. Ver e ouvir através dos sentidos de um animal tocado.
Faro*. Concede a habilidade faro durante 1 hora/nível de conjurador.
Fortalecer a Terra*. Dobra a dureza e pontos de vida de estruturas de pedra ou formações rochosas.
Frenesi de Sangue*. Fúria concede +2 de Força e Constituição, +1 em testes de resistência de Vontade e –1 na CA.
Mestre do Ar*. Emergem asas incorpóreas das suas costas e você consegue voar.
Remediar Ferimentos Moderados*. O alvo adquire cura acelerada 2 durante 10 rodadas +1 rodada a cada 2 níveis.
Trilha Mágica*. Torna uma trilha mais fácil de seguir.
Uno com a Terra*. Ligação com a natureza garante +2 em testes relacionados com a natureza.

Magias de 3º Nível de Druida

Carapaça de Tartaruga*. Uma grande concha oferece abrigo ou cobertura.
Dançar em Círculos*. Indica a direção de alvo conhecido.
Espinhos Venenosos*. Emergem espinhos venenosos de sua mão, úteis para ataques corpo a corpo e à distância.
Ferrão da Cura*. Toque causa 1d6+1 a cada 2 níveis pontos de dano; o conjurador recebe o dano causado como PV.
Infestação de Larvas*. Criaturas similares a larvas causam 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada.
Mordida de Cobra*. Seu braço se transforma em uma cobra venenosa que pode ser usada para atacar.
Percepção às Cegas*. Concede a habilidade percepção às cegas durante 1 hora/nível.

Magias de 4º Nível de Druida

Camuflagem em Massa*. Como *camuflagem*, mas afeta todas as criaturas selecionadas.
Equilíbrio da Natureza*. Você transfere 1d4+1 pontos de atributo para o alvo durante 1 hora/nível.
Lobos de Madeira*. Uma figura de madeira/2 níveis se transforma em um lobo com RM 13 e presença aterradora.
Névoa Assassina*. Nuvem de vapor causa 2d6 pontos de dano, provoca cegueira e depois inflige 1d6 pontos de dano por rodada.
Vento em Popa*. Dobra o deslocamento terrestre dos alvos durante 1 dia.
Ventre da Terra*. Você e uma criatura/nível escondem-se dentro da terra.

Magias de 5º Nível de Druida

Apodrecer o Intelecto*. Esporos causam 1d6 pontos de dano permanente de Inteligência, mais 1 ponto de Inteligência a cada rodada.
Crescer Vinhas*. Vinhas crescem rapidamente, com diversos efeitos.
Ecos do Crânio*. Ver, ouvir e falar através de um crânio de um animal preparado durante 1 hora/nível.
Inferno*. A criatura explode em chamas e sofre 2d6 pontos de dano por fogo a cada rodada.
Perspicácia da Coruja. O alvo adquire 4+ pontos de Sabedoria durante 1 hora/nível.
Regeneração Monstruosa*. Concede a habilidade regeneração durante 1 rodada a cada 2 níveis.
Túnel de Vento*. As armas de ataque à distância recebem +10 de bônus de ataque e seu alcance é dobrado.
Vento Aprisionador*. O som não consegue atingir ou emanar do alvo e ele sofre –2 de penalidade em ataques à distância.

Magias de 6º Nível de Druida

Afogar*. O alvo imediatamente começa a se afogar.
Braços de Pedra*. Armadilha de braços de pedra agarram e causam dano às criaturas.
Esmigalhar*. Causa 1d6 dano/nível (ignora a dureza) em objetos ou estruturas manufaturados.
Selar Portal.** Sela permanentemente a magia *portal* ou *portal* natural.

Magias de 7º Nível de Druida

Aura Brilhante*. Aliados brilham e suas armas se tornam armas de *energia brilhante* que causa +1 ponto de dano/2 níveis.

Aura da Vitalidade*. O alvo recebe +4 de Força, Destreza e Constituição.
Criar Encruzilhadas e Desvios*. Conecta dois locais através de um caminho mágico.
Mestre da Terra*. Viaja para qualquer lugar através da terra.
Torre da Tempestade*. Torre de nuvens giratórias absorve eletricidade, garante cobertura e impede movimento.
Vinhas Venenosas*. Como *crescer vinhas* , mas as vinhas são venenosas.

Magias de 8º Nível de Druida

Bombardeio*. Chuva de pedras causa 1d8 pontos de dano/nível e soterra os alvos.
Casulo*. Paralisa e drena níveis do alvo.

Magias de 9º Nível de Druida

Olhar da Medusa*. Ataque visual petrificante.

Magias de Hathran

Magias de Nível 0 de Hathran

Visão da Natureza*. Como *visão da morte,* mas somente para animais e plantas.

Magias de 1º Nível de Hathran

Mãos Faiscantes*. Sua mão brilha e desfere toque que causa 1d4+1/nível pontos de dano ou mais contra mortos-vivos.
Rajada de Dispersão**. Os itens selecionados se dispersam em uma explosão e causam 1d8 pontos de dano normal ou por contusão.
Visão na Penumbra*. O alvo enxerga duas vezes melhor sob a luz normal.

Magias de 2º Nível de Hathran

Adaga Flamejante*. Como *lâmina flamejante,* mas causa 1d4+1/nível.
Raio Lunar**. Raio móvel de luz que atravessa a escuridão e força licantropos a mudarem de forma.
Uno com a Terra*. Ligação com a natureza garante +2 em testes relacionados com a natureza.

Magias de 3º Nível de Hathran

Explosão Cegante**. Brilho de luz cega e *pasma* as criaturas numa explosão de 6 metros.
Lâmina da Lua**. Ataque de toque causa 1d8+1/2 níveis pontos de dano, mais em mortos-vivos, além de dificultar a conjuração.

Magias de 4º Nível de Hathran

Ventre da Terra*. Você e uma criatura/nível escondem-se dentro da terra.

Magias de 5º Nível de Hathran

Caminho da Lua**. Cria uma ponte quase indestrutível que protege seus ocupantes.

Magias de Paladino

Magias de 1º Nível de Paladino

Barba de Prata*. O conjurador adquire uma barba de prata rígida que concede +2 de bônus de armadura.
Batida Ensurdecedora*. Arma ensurdece com um ataque de toque bem-sucedido.
Cura da Fé*. Cura 8 PV +1/nível pontos de dano (máx +5) em um adorador da sua divindade.
Grito de Alerta*. Todas as criaturas vivas dentro de 800 m ouvem seu grito.
Investida Estratégica*. Adquire os benefícios do talento Mobilidade.
Visão Gloriosa*. O alvo recebe +1 de bônus de moral no próximo teste de resistência.

Magias de 2º Nível de Paladino

Aura de Glória*. Concede bônus em testes de perícias baseadas em Carisma, cura aliados e os fortalece contra o medo.
Força da Pedra*. Como *força do touro,* mas perde o efeito se você não tocar o solo.
Mão do Divino*. Garante +2 de bônus sagrado ou profano para testes de resistência aos adoradores de sua divindade.

Magias de 3º Nível de Paladino

Círculo de Energia*. Cria uma esfera que impede a invasão.
Fúria dos Justos*. Concede PV temporário, +2 de armadura natural, +2 em Força e Destreza. Os mortos-vivos que atacarem o alvo sofrem 1 ponto de dano.
Ruína dos Mortos-Vivos*. A arma recebe a habilidade especial *ruína* e é considerada abençoada.
Vassalo Leal*. Aliado recebe +3 em testes de resistência contra efeitos e não pode ser forçado a ferir você.
Ver o Pior Inimigo*. Determina o nível de poder relativo das criaturas na área.

Magias de 4º Nível de Paladino

Arma da Divindade*. Concede à sua arma poderes mágicos de acordo com a sua divindade.
Buscar Descanso Eterno*. Afasta mortos-vivos como se fosse um paladino dois níveis mais elevado.
Favor de Ilmater*. O alvo torna-se imune a dano por contusão e dor ou você troca seus PV com o alvo.

Glória do Mártir*. Como *proteger outro,* mas afeta múltiplas criaturas e as cura se você morrer.
Mão de Torm*. Zona de proteção imóvel atordoa os adoradores de outras divindades.
Ressurgir*. Aliado morto retorna à vida durante 1 minuto/nível.

Magias de Ranger

Magias de 1º Nível de Ranger

Camuflagem*. +10 em testes de Furtividade.
Cheiro do Medo*. O cheiro do alvo triplica a chance de encontros aleatórios.
Majestade do Carvalho*. +10 em testes de Intimidar.
Mãos Faiscantes*. Sua mão brilha e desfere toque que causa 1d4+1/nível pontos de dano ou mais contra mortos-vivos.
Marca Caçadora*. O alvo é marcado com um símbolo que você pode ver não importa os disfarces.
Misericórdia do Caçador*. Seu próximo ataque com o arco automaticamente ameaça ser um sucesso decisivo.
Nado Acelerado*. Deslocamento de natação do alvo sobe para 9 m.
Pé Certeiro*. +10 em testes de Equilíbrio.
Poder do Carneiro*. Sua mão endurece e seus ataques desarmados causam dano normal.
Visão da Natureza*. Como *visão da morte,* mas somente para animais e plantas.
Visão na Penumbra*. O alvo enxerga duas vezes melhor sob a luz normal.

Magias de 2º Nível de Ranger

De Galho em Galho*. +10 em testes de Escalar e taxa de deslocamento normal nas árvores.
Faro*. Concede a habilidade faro durante 1 hora/nível de conjurador.
Garras da Fera*. Suas mãos se transformam em armas que causam 1d6 pontos de dano.
Trilha Mágica*. Torna uma trilha mais fácil de seguir.
Uno com a Terra*. Ligação com a natureza garante +2 em testes relacionados com a natureza.

Magias de 3º Nível de Ranger

Lâmina Sedenta*. Arma de corte brilha e recebe +3 de bônus.
Isca Ilusória*. Imagem imita você e seus aliados.
Escalada Fácil*. Muda a CD para Escalar superfícies verticais para 10.
Rastros Vivos*. Você percebe rastros como se fossem recentes.
Clareira Segura*. Como *santuário,* mas protege uma área e dura 1 hora/nível.

Magias de 4º Nível de Ranger

Ventre da Terra*. Você e uma criatura/nível escondem-se dentro da terra.
Camuflagem em Massa*. Como *camuflagem,* mas afeta todas as criaturas selecionadas.
Mordida de Cobra*. Seu braço se transforma em uma cobra venenosa que pode ser usada para atacar.

Magias de Feiticeiro e Mago

Magias de Nível 0 (Truques) e Feiticeiros e Magos

Conj	**Jato Ácido***. Projétil causa 1d3 pontos de dano por ácido.
Evoc	**Faísca Elétrica***. Ataque de toque à distância causa 1d3 pontos de dano por eletricidade.
	Tosse de Horizikaul*. O alvo sofre 1 ponto de dano sônico e fica ensurdecido durante 1 rodada.
Ilus	**Portal Silencioso***. Impede o som de atravessar uma porta ou janela.
Trans	**Lançar Virote***. Lança um virote de besta com alcance médio.

Magias de 1º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur	**Resistência a Venenos***. O alvo recebe +4 em testes de resistência contra venenos.
Conj	**Ataque Corrosivo***. 1 toque/nível causa 1d6+1 pontos de dano por ácido.
	Invocar Mortos-Vivos I*. Invoca morto-vivo para lutar em seu lugar.
Adiv	**Reconhecer Proteções***. Determina as defesas do alvo.
Encan	**Lembrança Gentil de Nybor***. O alvo fica *pasmo* durante uma rodada, sofre –1 em ataques, testes de resistência e nos próximos testes e recebe +2 de Força.
Evoc	**Adaga de Gelo***. Arma arremessada causa 1d4 pontos de dano por frio/nível de conjurador, mais dano na área.
	Onda de Energia*. Causa 1d4+1 pontos de dano, mais encontrão.
	Explosão de Horizikaul*. O alvo sofre 1d4/2 níveis pontos de dano sônico e fica ensurdecido.
	Lâmina Persistente de Shelgarn*. Lâmina de energia ataca o alvo, flanqueando automaticamente.
Ilus	**Rede de Sombras***. Sobras comuns fornecem cobertura para todos na área.
Necro	**Apodrecer o Espírito***. O alvo sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição durante 1 rodada/nível.
Trans	**Lançar Item***. Lança item Minúsculo a longas distâncias.
	Mão Afiada de Laeral*. Sua mão adquire +2 de bônus de melhoria e você é considerado armado.
	Nado Acelerado*. Deslocamento de natação do alvo sobe para 9 m.
	Nervos à Flor da Pele de Kaupaer*. O alvo recebe +5 em testes de Iniciativa.
	Rajada de Dispersão**. Os itens selecionados se dispersam em uma explosão e causam 1d8 pontos de dano normal ou por contusão.
	Visão na Penumbra*. O alvo enxerga duas vezes melhor sob a luz normal.

Magias de 2º Nível de Feiticeiro e Mago

Conj
Criar Tatuagem Mágica.** O alvo adquire tatuagem mágica com efeitos variados.
Invocar Mortos-Vivos II*. Invoca morto-vivo para lutar em seu lugar.
Nuvem Tóxica de Igedrazaar*. Nuvem de gás causa 1d4 pontos de dano por contusão/nível.

Evoc
Adaga Flamejante*. Como *lâmina flamejante*, mas causa 1d4+1/nível.
Aríete*. Causa 1d6 pontos de dano, mais encontrão.
Chuva de Bolas de Neve de Snilloc.** Causa 1d6 pontos de dano/2 níveis numa explosão de 3 m de raio.
Combustão*. O alvo sofre 2d6+1/nível pontos de dano por fogo.
Escada de Energia*. Cria uma escada móvel de energia.
Espiral Elétrica de Gedlee*. Explosão com um raio de 1,5 m causa 1d6 pontos de dano por eletricidade/2 níveis, mais atordoamento.
Nuvem do Atordoamento*. Atordoa e cega os alvos.
Queimadura de Aganazzar.** Jato de fogo causa 1d8/2 níveis pontos de dano.

Ilus
Disfarçar Mortos-Vivos*. Muda a aparência de morto-vivo corpóreo.
Garras da Escuridão.** Suas mãos se tornam armas de haste que causam 1d4 pontos de dano por frio e *lentidão*.
Máscara de Sombras.** Sombras escondem sua face e protegem contra escuridão, luz e ataques visuais.
Rajada de Sombras.** Sombras *pasmam* alvos e causam 2 pontos de dano temporário de Força.

Necro
Armadura da Morte*. Aura negra causa dano às criaturas que atacarem você.
Mortalha da Pós-Vida*. Manto de energia negativa faz os mortos-vivos acreditarem que você é um deles.
Raio de Vida*. 1 raio/2 níveis retira 1 PV do conjurador e causa 2d4 pontos de dano em mortos-vivos.

Trans
Chifre de Ferro de Balagarn*. Vibrações intensas derrubam as criaturas na área.
Esplendor da Águia.** O alvo adquire 1d4+1 pontos de Carisma durante 1 hora/nível.
Faro*. Concede a habilidade faro durante 1 hora/nível de conjurador.
Ossos de Pedra*. Um morto-vivo corpóreo recebe +3 de bônus de armadura natural.

Magias de 3º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur
Reverter Flechas*. Como *proteção contra flechas*, mas as flechas retornam ao ponto de origem.

Conj
Baforada Ácida de Mestil*. Cone de ácido causa 1d6 pontos de dano/nível.
Invocar Mortos-Vivos III*. Invoca morto-vivo para lutar em seu lugar.

Adiv
Analisar Portal.** Detecta e analisa *portais* em uma área de 18 m.

Encan
Advertência Suave de Nybor*. O alvo fica *pasmo* durante 1d4 rodadas, depois sofre –1 em ataques, testes de resistência, testes e recebe +2 de Força.

Evoc
Adagas Dançarinas*. Adagas se tornam objetos animados de tamanho médio que atacam os inimigos.
Despedaçar o Solo*. Causa 1d4 pontos de dano sônico/nível e danifica o chão até 18 cm de profundidade.
Explosão Cegante.** Brilho de luz cega e *pasma* as criaturas numa explosão de 6 metros.
Esfera Cintilante*. Dispersão de 6 m de raio causa 1d6 pontos de dano por eletricidade/nível.
Luz Negra.** Cria uma área de escuridão sobrenatural em um raio de 6 m onde você consegue enxergar.

Ilus
Silêncio Programado de Khelben. O objeto é programado para criar uma área de silêncio ao seu comando.

Necro
Luz do Pós-Vida*. O morto-vivo adquire uma aura azulada que causa +2d4 pontos de dano em criaturas vivas.
Tenente dos Mortos-Vivos*. O morto-vivo selecionado pode comandar outros mortos-vivos sob seu controle.
Toque da Cura*. Você sofre 1d6/2 níveis pontos de dano e cura a mesma quantidade de PV no alvo.
Veneno das Aranhas*. Toque causa 1d6 pontos de dano temporário de Força, repete-se após 1 minuto.

Trans
Arma de Impacto*. Como *lâmina afiada*, mas aprimora armas de contusão.
Escriba*. Copia texto não mágico.
Mãos Mágicas Aprimoradas. Como *mãos mágicas*, mas com alcance médio e 5 kg/nível de conjurador.
Percepção às Cegas*. Concede a habilidade percepção às cegas durante 1 hora/nível.

Magias de 4º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur
Muralha do Bem*. Como *círculo mágico contra o mal*, apenas em um lado.
Muralha do Caos*. Como *círculo mágico contra a ordem*, apenas em um lado.
Muralha do Mal*. Como *círculo mágico contra o bem*, apenas em um lado.
Muralha da Ordem*. Como *círculo mágico contra o caos*, apenas em um lado.

Conj
Invocar Mortos-Vivos IV*. Invoca morto-vivo para lutar em seu lugar.

Evoc
Cascata Explosiva*. Bola de fogo saltitante causa 1d6 pontos de dano por fogo/nível.
Esferas de Energia de Tirumael*. Cinco esferas coloridas atacam ou repelem ácido, frio, eletricidade, fogo e som.
Lança do Trovão.** Lança de energia causa

	2d6 pontos de dano e dissipa efeitos de energia.
Ilus	**Poço de Sombras*.** O alvo entra em um bolsão dimensional de sombras e emerge aterrorizado.
Trans	**Atravessar Fogo**.** Múltiplas *portas dimensionais* que funcionam somente através de grandes incêndios.
	Choque de Retorno*. O alvo é amaldiçoado se usar magias contra outra criatura.
	Derreter Metais de Ghorus Toth*. Derrete objetos de metal sem gerar calor.
	Melhorar Magia*. Concede +2 na CD da próxima magia que você conjurar; requer uma ação livre.
	Ossos de Ferro*. Um morto-vivo corpóreo recebe +5 de bônus de armadura natural.
	Poção de Darsson*. Cria uma poção que deve ser usada em 1 hora/nível.
	Serpente Visceral*. Tentáculo de 4,5 m cresce de seu ventre e ataca seus inimigos.

Magias de 5º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur	**Proteção Menor contra o Ferro**.** Alvo se torna imune a metal comum (mas não mágico).
	Trava Dimensional*. Protege a área contra viagens interdimensionais.
Conj	**Invocar Mortos-Vivos V*.** Invoca morto-vivo para lutar em seu lugar.
	Película Ácida de Mestil*. Película de ácido causa dano a quem atacar você e permite ataques de toque.
Evoc	**Esfera de Relâmpagos*.** Quantidade variável de bolas de energia causam 1d6 pontos de dano por eletricidade/nível.
	Vibração Versátil de Horizikaul*. Cone de som causa dano ou desloca objetos.
	Marcar a Fogo*. Uma explosão de 1,5 m/nível causa 1d6 pontos de dano por fogo/nível.
Ilus	**Mão de Sombras*.** Mão de tamanho médio ataca, bloqueia oponentes ou carrega itens.
Necro	**Beijo do Vampiro*.** Você adquire as habilidades sobrenaturais de um vampiro, mas se torna vulnerável a ataques que causem dano a mortos-vivos.
	O Manto Cinzento de Grimwald.** O alvo é impedido de recuperar pontos de vida de qualquer forma.
Trans	**Matriz Mágica de Simbul*.** Matriz mágica armazena magias aceleradas para serem lançadas depois.
	Salto Freqüente de Lutzaen*. Uso múltiplo e de curto alcance de *porta dimensional*.

Magias de 6º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur	**Selar Portal**.** Sela permanentemente a magia *portal* ou *portal natural*.
Conj	**Aranhas de Fogo*.** Grupo de elementais do fogo Minúsculos atacam os alvos.
Evoc	**Escudo de Cacofonia*.** Escudo imóvel bloqueia som, desvia projéteis, causa 1d6+1/nível pontos de dano e ensurdece intrusos.
	Olho Prismático*. Esfera produz raios prismáticos individuais como ataques de toque.
	Tempestade de Ácido*. 1d6 pontos de dano por ácido/nível em um raio de 6 m.
Necro	**Pós-Vida em Morte*.** Como *círculo da morte*, mas só afeta mortos-vivos.
Trans	**Campo de Transformação de Energia*.** Área absorve energia mágica para alimentar um efeito pré-determinado.
	Enrijecer*. Aprimora a dureza do objeto alvo em 1 a cada 2 níveis de conjurador.
	Forma das Profundezas*. Como *metamorfosear-se*, mas você pode adquirir a forma e os poderes de um extra-planar maligno.
	Truque de Transmigração*. Você e o alvo trocam de lugar e de aparência.

Magias de 7º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur	**Aura Antimagia*.** *Campo antimagia* que afeta uma criatura.
	Proteção Maior contra Ferro*. O alvo se torna imune a metal com bônus de melhoria inferior a +3.
Conj	**Víboras Extra-planares*.** Cospe víboras celestiais ou abissais que atacam seus inimigos.
Encan	**Reprovação Severa de Nybor*.** Como *advertência suave de Nybor*, mas o alvo deve obter sucesso no teste ou morrerá.
Evoc	**Garra Aprisionadora de Gelo de Zajimarn*.** Garra de gelo agarra e causa dano normal e por frio.
	Palma do Trovão*. Som alto causa atordoamento, surdez e derruba os alvos em uma grande área.
Trans	**Seqüenciador de Magias de Simbul*.** Armazena até quatro magias de 4º nível ou inferior para serem liberadas depois.
	Sinodencanto de Simbul*. Transforma uma magia em energia positiva para curar 2 PV/nível da magia.
	Teletransporte em Massa*. Como *teletransporte*, mas com mais peso e você não precisa se deslocar.
	Teletransporte por Gemas*. Teleporta até a localização de uma gema especialmente preparada.

Magias de 8º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur	**Engenho de Magia*.** Disco de energia mágica absorve magias conjuradas.
	Mover Runas e Símbolos*. Move um símbolo mágico para outro local sem acioná-lo.
Encan	**Castigo Irado de Nybor*.** O alvo morre ou fica *pasmo* e recebe –4 em testes de resistência durante 1 rodada/nível.
Evoc	**Campo de Lâminas Afiadas de Gelo de Zajimarn*.** As criaturas na área sofrem dano normal e por frio e talvez *lentidão*.

	Grito Aprimorado**. Ensurdece e atordoa todos na área afetada e causa 2d6 pontos de dano.
	Retalhar**. Trauma causa 2d6 pontos de dano e 1d6 pontos de dano temporário de Carisma e Constituição.
Necro	**Esqueleto Guardião***. Cria 1 esqueleto/nível resistente a expulsar/fascinar mortos-vivos.
Trans	**Cajado Negro***. Aprimoramento considerável para bordão ou cajado.
	Liquefação Esquelética de Simbul*. O corpo da criatura se transforma em algo semelhante a limo.

Magias de 9º Nível de Feiticeiro e Mago

Abjur	**Esferas Radiantes de Elminster***. Cria uma esfera/nível que neutraliza magias hostis.
	Mandíbula do Caos*. Área de energia causa dano a criaturas e atrapalha a concentração.
Conj	**Avalanche de Zajimarn***. Onda de neve e lama causa 1d4 pontos de dano por frio/nível e empurra os alvos.
	Lâmina Negra do Desastre*. Arma mágica flutuante causa dano e pode *desintegrar* alvos.
Conj	**A Evasão de Elminster****. Magia *contingência* aprimorada que teletransporta você sob seis condições possíveis.
Trans	**Gatilho de Magia de Simbul***. Armazena até quatro magias de 7º nível ou inferior para serem liberadas depois.
	Retorno de Alamander*. Duplica magia ou habilidade similar a magia observada.

Magias

As magias são apresentadas em ordem alfabética.

Adaga de Fogo

Evocação [Fogo]
Nível: Hth 2, Fet/Mag 2 (Mago Vermelho)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 0 m
Efeito: Um raio em forma de adaga
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um raio de fogo incandescente, com 30 cm de comprimento, emerge da mão do conjurador. Ele empunha o raio em forma de lâmina como uma adaga. Os ataques com a *adaga de fogo* são ataques de toque corpo a corpo e a lâmina causa 1d4 pontos de dano por fogo mais 1 ponto/nível de conjurador (máximo +10). Como essa lâmina é imaterial, o modificador de Força do personagem não se aplica ao dano. A *adaga de fogo* pode incendiar materiais combustíveis como pergaminhos, palha, madeira seca, tecido e outros.

Essa magia não funciona debaixo d'água.

Componente Material: Uma vela, que não precisa estar acesa.

Adaga de Gelo

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Adaga de gelo
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O mago ou feiticeiro cria uma farpa de gelo em forma de adaga, que voa sozinha em direção ao alvo selecionado, dentro do alcance da magia, como um projétil de área. A *adaga de gelo* causa 1d4 pontos de dano por frio por nível de conjurador (máximo 5d4) e a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. Qualquer criatura num raio de 1,5 m do alvo sofre 1 ponto de dano por frio.

Componente Material: Algumas gotas de água de gelo derretido.

Adagas Dançarinas

Evocação
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Duas adagas
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia encanta duas adagas pertencentes ao conjurador. As armas adquirem o tamanho e a forma de espadas longas, que atacam as criaturas designadas pelo arcano. As lâminas têm CA 14 (+1 tamanho, +1 Des, +2 natural), dureza 10 e 5 PV; elas voam com deslocamento 9 m (bom), causam 1d8 pontos de dano cortante e sua ameaça de sucesso decisivo é 19-20/x2. Elas são consideradas objetos animados Médios (como a magia *animar objetos*). É possível conjurar efeitos como *arma mágica* nas adagas antes ou depois de lançar *adagas dançarinas*.

Foco: Duas adagas.

Advertência Suave de Nybor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 3 (Mago Vermelho)
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Esse aprimoramento da *lembrança gentil de Nybor* causa dores intensas no alvo, que ficará *pasmo* durante 1d4 rodadas e sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes enquanto a magia permanecer ativa. Em contrapartida, o alvo recebe +2 de bônus de circunstância de Força.

Foco: Um pedaço de madeira pontiagudo com 30 cm de comprimento (no mínimo).

Afogar

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria água nos pulmões do alvo, que começa a se afogar. A vítima imediatamente fica inconsciente, caindo para 0 PV. Na rodada seguinte, ele ficará com –1 PV e estará morrendo. Na rodada subseqüente, ela morrerá. Para obter mais detalhes, consulte a Regra de Afogamento, página 85 do *Livro do Mestre*.

As tentativas de expelir o líquido, como tossir e similares, são inúteis. Entretanto, a vítima pode ser estabilizada com um teste de Cura (CD 15) a qualquer momento antes da morte.

Os mortos-vivos, os constructos e as criaturas que não precisam respirar ou respiram água não são afetadas por essa magia.

Amplificar

Transmutação [Sônica]
Nível: Brd 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: Emanação num raio de 4,5 m centralizada na criatura, objeto ou ponto de origem
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim ou Não (objeto)

Essa magia amplifica todos os sons dentro da área afetada. Isso reduz a CD para ouvir qualquer som ambiente em 20. As criaturas na área não percebem essa amplificação. Assim, qualquer um que tenha sua voz amplificada continua sem notar o aumento do som.

Apodrecer o Espírito

Necromancia
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 1 rodada/nível (veja texto)
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria um apodrecimento constante no espírito e no corpo do alvo. Se a vítima fracassar no teste de resistência, ela sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada rodada enquanto a magia permanecer ativa (máximo de 5 pontos de Constituição). Se obtiver sucesso no teste, ele não perde nenhum ponto de Constituição, mas sofre 1d2 pontos de dano a cada rodada até o final da duração (máximo 5d2). O dano é permanente e continua após o término da magia.

Componente Material: Um pedaço de marfim ou de osso escurecido pelo fogo, entalhado como um verme anelídeo.

Apodrecer o Intelecto

Evocação
Nível: Drd 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O druida cria uma nuvem de esporos que infestam o cérebro da vítima, destruindo gradualmente a mente da criatura. Os esporos causam 1d6 pontos de dano permanente de Inteligência logo após a conjuração. A cada rodada subseqüente, os esporos devoram ainda mais o cérebro, causando 1 ponto de dano permanente de Inteligência. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude por rodada para evitar os efeitos dos esporos. Um teste bem-sucedido elimina o avanço dos esporos e impede qualquer perda adicional de Inteligência.

Aranhas de Fogo

Conjuração (Invocação) [Fogo]
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: 240 aranhas flamejantes que cobrem uma dispersão de 6 m de raio
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O personagem invoca um enxame de 240 elementais do fogo do tamanho e formato de aranhas comuns. Cada aranha de fogo tem 1/4d8 DV (1 PV), desl. 3 m, escalar 3 m e CA 18 (+8 pelo tamanho). Elas se espalham igualmente na área inicial da magia (seis criaturas em cada quadrado de 1,5 m) e, depois da primeira rodada, se movem como um grupo, procurando criaturas e objetos para atacar e incinerar. As investidas das aranhas em um quadrado de 1,5 m são consideradas ataques de área que infligem dano por fogo equivalen-

te à quantidade de insetos naquela área (um teste de resistência de Reflexos reduz esse dano à metade). Diferente da magia *destruição rastejante,* as aranhas de fogo não morrem após causarem dano e somente desaparecem se forem mortas, se a duração terminar ou forem banidas de algum outro modo para seu plano de existência original. As aranhas podem incinerar objetos inflamáveis caso permaneçam sobre eles durante 2 rodadas ou mais.

Como são elementais do fogo, as aranhas são imunes a fogo e são retidas por barreiras capazes de bloquear extra-planares Neutros. A água e outros líquidos não inflamáveis (como ácido) conseguem matá-las; um frasco de líquido destrói 2d4 aranhas em um quadrado de 1,5 m, causando 1 ponto de dano por espirro nos quadrados adjacentes (eliminando 1 aranha em cada área adjacente).

Caso parte das criaturas seja eliminada, o grupo se concentra, recobrindo uma área cada vez menor para conservar a quantidade de 6 criaturas a cada área de 1,5 m.

Milhares de anos atrás, os drow usaram essa magia para incendiar uma grande parte da atual Floresta da Fronteira, separando-a ainda mais da floresta de Cormanthor.

Componentes Materiais: Um punhado de rubis ou pó de rubi no valor mínimo de 500 PO.

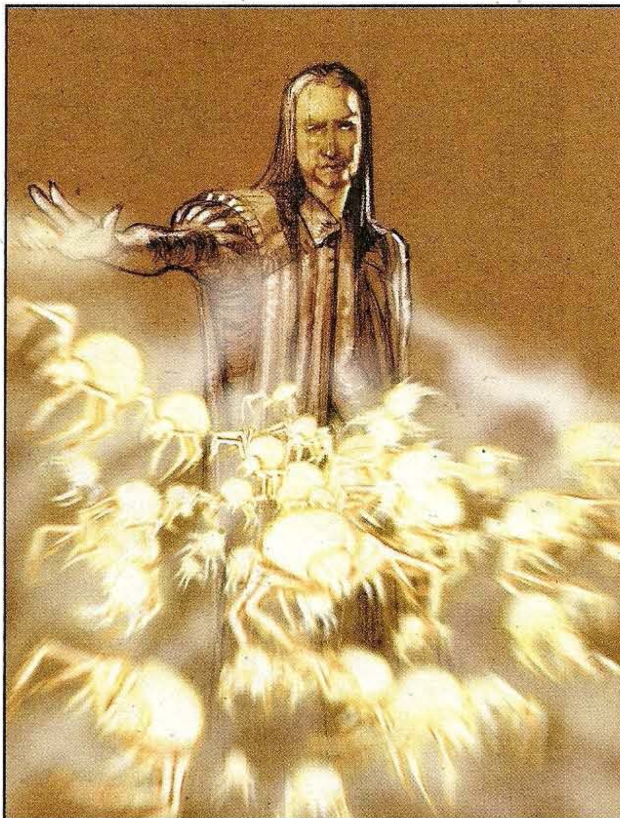

Aranhas de Fogo

Ilustração de Carlo Arellano

Aríete

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura ou objeto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma rajada de energia semelhante a um aríete, que ataca com força considerável. Similar ao *anel do aríete,* a rajada pode ser direcionada contra um objeto ou uma criatura. Ela causa 1d6 pontos de dano ao alvo. Caso seja uma criatura, o ataque inicia um encontrão (o aríete é considerado uma criatura Grande, com Força 25, para resolver a manobra). Se o alvo for um objeto móvel, como uma porta, o conjurador pode realizar um teste de Força 25 para tentar derrubá-lo.

Foco: Um pedaço de um chifre de carneiro.

Arma da Divindade

Transmutação
Nível: Alg 4, Clr 4, Pal 4
Componentes: V, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Sua arma
Duração: 1 rodada/nível

O conjurador deve estar empunhando a arma predileta de seu deus para lançar essa magia. Ele poderá brandir a arma como se possuísse o Talento Usar adequado, mesmo se normalmente não o tiver. A arma recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e uma habilidade especial (consulte a lista a seguir). Uma arma dupla recebe o bônus de melhoria e a habilidade especial para apenas uma de suas extremidades, a critério do conjurador. Se a arma predileta da divindade for "ataque desarmado", considere que as mãos do personagem estão sob os efeitos de *presa mágica* (ou *presa mágica aprimorada*) — ele será considerado armado, a habilidade especial funciona normalmente e ele conseguirá tocar as criaturas sem acionar as habilidades especiais se desejar.

O bônus de melhoria aumenta conforme o nível do conjurador: +2 a partir do 9º nível; +3 a partir do 12º; +4 a partir do 15º nível e +5 no 18º nível.

Lista de Armas das Divindades

Abbathor: *Adaga de retorno +1*
Aerdrie Faenya: *Bordão elétrico +1*
Akadi: *Mangual pesado gritante*† *+1*
Angharradh: *Lança longa de armazenar magias +1*
Anhur: *Falcione defensor +1*
Arvoreen: *Espada curta defensora +1*
Auril: *Machado de guerra congelante +1*
Azuth: *Bordão de armazenar magias +1*
Baervan Errante Selvagem: *Meia-lança elétrica +1*
Bahgtru: *Manopla com cravos afiada +1*
Bane: *Maça-estrela elétrica +1*
Baravar Manto Sombrio: *Adaga de toque espectral +1*
Berronar Prata Genuína: *Maça pesada de trespassar poderoso +1*
Beshaba: *Açoite afiado +1*

Brandobaris: *Adaga de retorno +1*
Callarduran Mãos Suaves: *Machado de guerra defensor +1*
Chauntea: *Foice longa afiada +1*
Clangeddin Barba Prateada: *Machado de guerra de arremesso +1*
Corellon Larethian: *Espada longa afiada +1*
Cyric: *Espada longa flamejante +1*
Cyrrollalee: *Bordão de trespassar poderoso +1*
Duerra das Profundezas: *Machado de guerra gritante*† *+1*
Deneir: *Adaga de armazenar magias +1*
Dugmaren Manto Brilhante: *Espada curta afiada +1*
Durmathoin: *Malho de trespassar poderoso +1*
Eilistraee: *Espada bastarda flamejante +1*
Eldath: *Maça leve de trespassar poderoso +1*
Erevan Ilesere: *Espada curta afiada +1*
Fenmarel Mestarine: *Adaga de arremesso +1*
Finder Aguilhão da Wyvern: *Espada bastarda gritante*† *+1*
Flandal Pele Blindada: *Martelo de combate flamejante +1*
Gaerdal Mão Férrea: *Martelo de combate gritante*† *+1*
Garagos: *Espada longa afiada +1*
Gargauth: *Adaga de retorno +1*
Garl Glittergold: *Machado de guerra afiado +1*
Geb: *Bordão de trespassar poderoso +1*
Ghaunadaur: *Martelo de combate corrosivo*† *+1*
Gond: *Martelo de combate elétrico +1*
Gorm Gulthyn: *Machado de guerra anão flamejante +1*
Grumbar: *Martelo de combate de trespassar poderoso +1*
Gruumsh: *Lança de retorno longa ou curta +1*
Gwaeron Windstrom: *Espada larga flamejante +1*
Haela Machado Brilhante: *Espada larga flamejante +1*
Hanali Celanil: *Adaga defensora +1*
Hathor: *Espada curta afiada +1*
Helm: *Espada bastarda defensora +1*
Hoar: *Azagaia elétrica +1*
Horus-Re: *Khopesh flamejante +1*
Ilmater: *Ataque desarmado elétrico +1*
Ilneval: *Espada longa +1*
Isis: *Adaga de soco de armazenar magias +1*
Istishia: *Martelo de combate elétrico +1*
Jergal: *Foice longa de toque espectral +1*
Kelemvor: *Espada bastarda afiada +1*
Kiaransalee: *Adaga corrosiva*† *+1*
Kossuth: *Corrente com cravos flamejante +1*
Labelas Enoreth: *Bordão congelante +1*
Laduguer: *Martelo de combate defensor +1*
Lathander: *Maça leve flamejante +1*
Lliira: Três *shurikens de retorno +1*
Lolth: *Adaga afiada +1*
Loviatar: *Açoite elétrico +1*
Lurue: *Lança curta afiada +1*
Luthic: *Braçadeira com garras de toque espectral +1*
Malara: *Braçadeira com garras afiada +1*
Marthammon Duin: *Maça pesada elétrica +1*
Mask: *Espada longa congelante +1*
Mielikki: *Cimitarra congelante +1*
Milil: *Sabre afiado +1*
Moradin: *Martelo de combate de trespassar poderoso +1*
Mystra: Três *shurikens de retorno +1*
Nephthys: *Chicote defensor +1*
Nobanion: *Picareta pesada gritante*† *+1*
Oghma: *Espada longa de trespassar poderoso +1*
Osíris: *Mangual leve de toque espectral +1*
Cavaleiro Vermelho: *Espada longa gritante*† *+1*
Rillifane Rallathil: *Bordão de trespassar poderoso +1*
Sashelas das Profundezas: *Tridente congelante +1*
Savras: *Adaga defensora +1*
Sebek: *Lança longa, meia-lança ou lança curta afiada +1*
Segojan Convocador da Terra: *Clava de trespassar poderoso +1*
Sehanine Arco Lunar: *Bordão de toque espectral +1*
Selûne: *Maça pesada elétrica +1*
Selvetarm: *Maça pesada corrosiva*† *+1*
Set: *Lança longa, lança curta ou meia-lança venenosa*† *+1*
Shar: *Chakram de retorno +1*
Sharess: *Braçadeira com garras afiada +1*
Shargaas: *Espada curta defensora +1*
Sharindlar: *Chicote elétrico +1*
Shaundakul: *Espada larga do alerta*† *+1*
Sheela Peryroyl: *Bordão gritante*† *+1*
Shevarash: *Arco longo da distância +1*
Shiallia: *Bordão de trespassar poderoso +1*
Siamorphe: *Maça leve flamejante +1*
Silvanus: *Malho elétrico +1*
Solonor Thelandira: *Arco longo da distância +1*
Sune: *Chicote flamejante +1*
Talona: *Ataque desarmado venenoso*† *+1*
Talos: *Lança curta elétrica +1*
Tempus: *Machado de guerra de trespassar poderoso +1*
Thard Harr: *Braçadeira com garras afiada +1*
Thoth: *Bordão de armazenar magias +1*
Tiamat: *Picareta pesada afiada +1*
Torm: *Espada larga gritante*† *+1*
Tymora: Três *shurikens do retorno +1*
Tyr: *Espada longa afiada +1*
Ubtao: *Picareta pesada afiada +1*
Ulutiu: *Lança longa congelante +1*
Umberlee: *Tridente elétrico +1*
Urdlen: *Braçadeira com garras afiada +1*
Urogalan: *Mangual atroz de trespassar poderoso +1*
Uthgar: *Machado de guerra afiado +1*
Valkur: *Cutelo de armazenar magias +1*
Velsharoon: *Manopla com cravos congelante +1*
Vergadain: *Espada longa afiada +1*
Vhaeraun: *Espada curta elétrica +1*
Waukeen: *Nunchaku flamejante +1*
Yondalla: *Espada curta defensora +1*
Yurtrus: *Ataque desarmado elétrico +1*

† *Habilidade especial de arma descrita no Capítulo 6*

Arma de Impacto

Transmutação
Nível: Brd 3, Clr 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma arma ou cinqüenta projéteis de contusão, todos em contato entre si durante a conjuração
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica, objeto)

Esta magia aumenta o impacto causado pelas armas de contusão, aprimorando sua capacidade de infligir dano. Esta transmutação dobra a margem de ameaça de uma arma desse tipo. Uma margem de ameaça 20 se tornará 19-20. Uma margem de ameaça de 19-20 se tornará 17-20. Essa magia não afeta armas de perfuração ou cortantes e diversas conjurações não se acumulam. Caso seja lançada em balas de funda ou outros projéteis de contusão, os efeitos de cada projétil serão dissipados logo após o disparo, ainda que não atinjam o alvo.

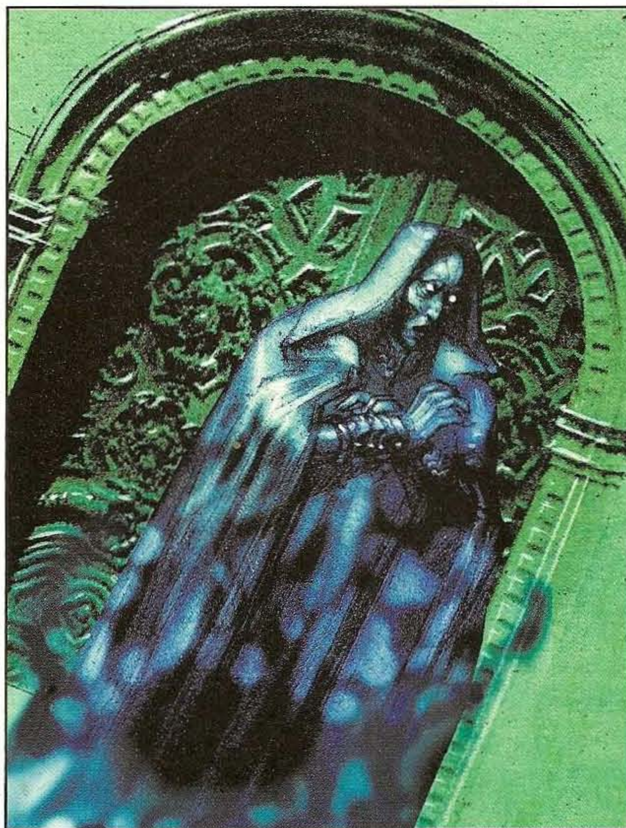

Armadura da Morte

Ilustração de Carlo Arellano

Armadura da Morte

Necromancia
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador é cercado por uma aura negra e crepitante que causa dano às criaturas que a tocarem. Qualquer criatura que ataque o personagem com armas naturais ou corporais sofrerá 1d4 pontos de dano +1 a cada 2 níveis de conjurador (máximo +5). Se a criatura possuir Resistência à Magia, ela se aplica ao efeito da *armadura da morte*. As armas de haste, como as lanças, não são afetadas e não causam dano ao atacante.

Componentes Materiais: Um ungüento feito com ervas exóticas, pó de osso e um ônix de 50 PO, aplicado sobre o corpo do personagem durante a conjuração.

Assolar

Evocação [Sônica]
Nível: Brd 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: 15 m
Área: Todos os inimigos dentro de uma explosão num raio de 15 m centrada no conjurador
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

A música do bardo direciona as energias da morte e da destruição contra seus inimigos. A cada rodada, qualquer oponente na área afetada sofre 2 pontos de dano temporário de Força e Destreza. Um teste de resistência bem-sucedido anula somente o efeito daquela rodada; um novo teste deve ser realizado a cada rodada subseqüente para evitar o dano.

Ataque Corrosivo

Conjuração (Criação) [Ácido]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvos: Criatura ou criaturas tocadas (até 1/nível)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

As mãos do conjurador são recobertas com uma camada espessa de ácido que não causa dano ao conjurador ou seu equipamento. Um ataque de toque corpo a corpo com a mão inflige 1d6+1 pontos de dano por ácido. É possível usar esse ataque até 1 vez/ nível. O conjurador pode agarrar seu oponente, fazendo com que sofra o dano da magia, além do dano causado durante a manobra Agarrar.

Aura Antimagia

Abjuração
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Uma barreira invisível envolve uma única criatura e seus equipamentos. A criatura será invulnerável à maioria dos efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Da mesma forma, a *aura antimagia* impede o funcionamento de qualquer item mágico ou efeito dentro da área afetada, logo não permite que o alvo conjure magias, use habilidades similares ou itens mágicos enquanto permanecer ativa.

Uma *aura antimagia* neutraliza qualquer magia ou efeito mágico ativo sobre o alvo ou que vise a criatura, mas não os dissipa. Por exemplo, uma criatura *enfeitiçada* não estará sob o efeito dessa magia enquanto a *aura antimagia* permanecer ativa, mas os efeitos voltarão a afetá-la assim que a duração terminar. O tempo gasto dentro de uma *aura antimagia* é subtraído da duração total das magias neutralizadas.

Componente Material: Uma pitada de pó de ferro ou rebarbas de ferro.



Aura Contra o Fogo

Ilustração de Sam Wood

Aura Brilhante

Transmutação [luz]
Nível: Drd 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvos: Uma pessoa a cada 2 níveis, todas a menos de 9 m entre si
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador envolve seus aliados em uma névoa luminosa, transformando seus ataques em energia brilhante.

Todas as criaturas afetadas por essa magia emitem luz como uma tocha (6 m de raio). Seus ataques com armas (corporais ou à distância) funcionam como armas de *energia brilhante*: Elas ignoram matéria inorgânica, armaduras e bônus de aprimoramento na CA. Os ataques não ferem mortos-vivos, constructos ou objetos. Além disso, todos os ataques recebem um bônus de aprimoramento de dano equivalente à metade do nível do conjurador (máximo +10).

Aura Contra o Fogo

Abjuração
Nível: Clr 2 (Eldath)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

Essa magia cria uma aura de névoa azulada que protege o alvo contra o fogo, absorvendo os primeiros 12 pontos de dano por fogo como a magia *resistência a elementos*. Além do efeito de *resistência a elementos* (fogo), a aura é capaz de extinguir incêndios.

Qualquer chama comum (mas não mágica) que cause no máximo 12 pontos de dano por rodada e entre em contato com a aura será imediatamente apagada. Isso significa que tochas, pequenas fogueiras e fogo grego são apagados e não causam nenhum dano se visarem o personagem ou se ele tocá-las.

O conjurador pode usar uma ação padrão para tocar qualquer fogo mágico (como uma *esfera flamejante* ou uma *muralha de fogo*) e tentar dissipá-lo como o efeito individual de *dissipar magia*. Caso obtenha sucesso, as labaredas mágicas e a aura desaparecem. Se fracassar, ambos persistem.

O conjurador é capaz de preparar uma ação para usar a aura como *dissipar magia* e neutralizar qualquer ataque de fogo mágico contra ele. Se obtiver sucesso, a magia ofensiva será dissipada e a aura desaparecerá. Se fracassar no teste de dissipar ou se o ataque não contiver fogo mágico, nada acontece e a aura persiste.

Aura da Vitalidade

Transmutação
Nível: Drd 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Uma criatura a cada 3 níveis, todas a menos de 9 m entre si
Duração: 1 rodada/nível
Testes de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Todos os alvos recebem +4 de bônus de aprimoramento em Força, Destreza e Constituição.

Aura de Glória

Transmutação
Nível: Pal 2
Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível (veja texto)

O conjurador canaliza o poder divino para o seu interior, aprimorando sua presença física e aperfeiçoando suas habilidades mágicas.

Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo recebe +2 de bônus sagrado em testes de Blefar, Diplomacia, Adestrar Animais, Intimidar e testes de Carisma para alterar a atitude de um PdM ou expulsar mortos-vivos. A *aura de glória* concede +2 de bônus sagrado adicional nos testes de resistência contra medo dos aliados do conjurador.

Quando a *aura de glória* é conjurada, uma quantidade de aliados equivalente ao nível do paladino recupera 1 PV, como a magia *curar ferimentos mínimos*. Os aliados devem estar num raio de 3 m do paladino. A montaria sagrada é considerada um aliado.


Barba Prateada

Ilustração de Sam Wood

Avalanche de Zajimarn

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: 1 quadrado de 3m/ nível (M)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos parcial
Resistência à Magia: Sim

O personagem conjura uma onda avassaladora de gelo, neve e lama que carrega tudo em seu caminho. Tudo que estiver na área inicial da magia sofre 1d4 pontos de dano por frio por nível de conjurador (máximo 25d4). As criaturas e os objetos na área inicial devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou serão arrastados pela avalanche por 1,5 m/nível de conjurador. O deslocamento forçado não causa dano, mas deixa as vítimas indefesas.

Becos sem saída e obstáculos similares impedem que a avalanche continue a arrastar as vítimas. Essa avalanche é considerada um ataque baseado em água para extinguir fogo normal.

Baforada Ácida de Mestil

Conjuração (Criação) [Ácido]
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador dispara um cone de gotas ácidas pela boca. O cone causa 1d6 pontos de dano por ácido por nível de conjurador (máximo 10d6).

Componente Material: Um punhado de formigas-saúva (vivas ou mortas).

Barba Prateada

Transmutação
Nível: Pal 1 (Clangeddin Barba Prateada)
Componentes: V, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

A barba do personagem cresce e se transforma em prata enrijecida por magia, fornecendo +2 de bônus de armadura. Um conjunto de roupas normais é considerado uma armadura que concede bônus para os propósitos dessa magia. Ainda que o paladino não tenha barba, ela crescerá magicamente até o final da duração do efeito (mesmo sobre criaturas que normalmente não possuam barba, como elfos ou humanas). A *barba prateada* concede +2 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia entre os anões.

Usos repetidos dessa magia terminarão alterando a barba do paladino, que ficará com uma coloração prateada definitiva (caso não tenha barba, desconsidere esse efeito secundário).

Batida Ensurdecedora

Transmutação [Sônico]
Nível: Pal 1 (Gaerdal Mão Férrea)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Arma tocada
Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica, objeto)

O conjurador encanta a arma tocada com um efeito que gera um som alto quando ela colide contra uma superfície sólida, como o solo, uma parede ou uma criatura. O item emitirá esse som uma vez a cada rodada. O barulho tem o efeito de uma pedra trovão (página 114 do *Livro do Jogador*), mas o conjurador e a arma não são afetados pelo som e a surdez causada dura 1 minuto.

Se uma jogada de ataque com a arma não superar a CA do alvo, mas o valor for elevado o suficiente para realizar um ataque de toque, considere que a arma atingiu a criatura com força o bastante para ativar a *batida ensurdecedora*.

Beijo do Vampiro

Necromancia [Mal]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

O necromante invoca a energia da pós-vida e adquire habilidades similares aos poderes dos vampiros. Ele se torna rígido e pálido, com olhos vermelhos e bestiais e recebe as seguintes habilidades sobrenaturais:

- *drenar temporário* (ataque de toque corpo a corpo)
- *toque vampírico* (ataque de toque corpo a corpo)
- *enfeitiçar pessoas*
- *forma gasosa* (pessoal)
- redução de dano 10/+1



Beijo do Vampiro

Após lançar essa magia, o conjurador sofrerá dano das magias *curar ferimentos* e poderá curar qualquer dano sofrido com as magias *infligir ferimentos*. Ele será considerado um morto-vivo em relação às magias e efeitos que visem especificamente essas criaturas. Um teste de expulsar (ou fascinar) mortos-vivos que afete uma criatura com a quantidade de DV do conjurador o forçará a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma do clérigo) ou ficar apavorado (ou fascinado) durante 10 rodadas. Uma tentativa de expulsão que destruiria (ou fascinaria) um morto-vivo com a quantidade de Dados de Vida do conjurador o forçará a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + modificador de Car do clérigo) ou ficar atordoado (ou *enfeitiçado* como em *enfeitiçar monstros*) durante 10 rodadas.

Todos os efeitos de *enfeitiçar* gerados com os poderes vampíricos do conjurador serão dissipados quando a duração da magia expirar, mas todos os demais permanecem ativos normalmente.

Componente Material: Um ônix negro de 50 PO (no mínimo) que contenha a imagem gravada de um rosto com presas.

Bombardeio

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 8
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: Explosão de 4,5 m de raio centrada no ponto de origem
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador invoca uma chuva de pedras do céu, que soterra seus oponentes.

A magia causa 1d8 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d8) e enterra qualquer alvo que fracassar em um teste de resistência de Reflexos. As criaturas soterradas sufocam (veja Asfixia, página 88 do *Livro do Mestre*) a menos que consigam sair debaixo das rochas (usando uma ação de rodada completa). Uma criatura soterrada tem 90% de cobertura e camuflagem.

Foco: Um cristal de quartzo incrustado numa rocha.

Ilustração de Carlo Arellano

Braços de Pedra

Conjuração (Criação) [Terra]
Nível: Drd 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Área: Um quadrado de 3 m/nível
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia cria braços espessos de pedra, que emergem das formações rochosas sempre que uma criatura atravessar a área selecionada. Cada quadrado de 3 m afetado pela magia contém um braço.

Os braços tentarão agarrar qualquer criatura que invada a área. Cada braço é um constructo Médio, tem

Força 20 e bônus base de ataque +1/nível do conjurador (+5 do bônus de Força). Quando um deles agarrar um oponente, causará automaticamente 1d6+5 pontos de dano por rodada. O braço tentará manter a vítima imobilizada até que ela escape, mesmo após a morte do invasor. Cada braço tem 1 PV/nível do conjurador, CA 18, dureza 8 e os mesmos modificadores de testes de resistência do druida.

Antes de atacar, os braços permanecem no interior das rochas. Eles podem ser encontrados (mas não desarmados) como uma armadilha mágica.

Buscar Descanso Eterno

Conjuração (Cura)
Nível: Pal 4 (Jergal)
Componentes: V, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível

Essa magia aprimora a capacidade de expulsar mortos-vivos do conjurador. Adicione +2 ao nível do paladino antes de calcular os resultados das suas tentativas de expulsar ou destruir mortos-vivos.

Cajado Negro

Transmutação
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Cajado ou bordão tocado
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

Criada pelo renomado arquimago Khelben Arunsun e compartilhada com seus raros aliados confiáveis, o *cajado negro* apresenta três efeitos principais:

Primeiro, a magia concede ao cajado ou bordão alvo +4 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano.

Segundo, qualquer criatura ou objeto atingido por um ataque corporal (regular ou de toque) com o *cajado negro* está sujeita ao efeito de *dissipar magia*. Esse efeito é idêntico a *dissipar magia* conjurada pelo criador do *cajado negro* em questão.

Terceiro, qualquer conjurador atingido por um ataque corporal (regular ou de toque) com o *cajado negro* perderá uma magia preparada (ou ainda não utilizada, para os conjuradores que não preparam suas magias) do nível mais elevado disponível. Um teste de resistência de Vontade evitará a perda da magia, mas não eliminará o dano ou os efeitos de *dissipar magia* causados pelo ataque.

Essa magia pode ser conjurada em qualquer bordão comum (mas não mágico) ou cajado mágico empunhado pelo conjurador. Caso seja lançada sobre um cajado, o portador deve decidir (durante seu turno, como uma ação livre) se irá utilizar as propriedades mágicas do cajado ou os efeitos da magia *cajado negro* naquela rodada. Nada impede o personagem de ceder o cajado ou bordão sob os efeitos de *cajado negro* a outra criatura após a conjuração.

Foco: Um bordão normal ou cajado mágico.

Campo de Lâminas de Gelo Afiadas de Zajimarn

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Um quadrado de 3 m/nível
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Reflexos parcial
Resistência à Magia: Sim

Cristais de gelo afiados como lâminas preenchem a área selecionada. As criaturas que estiverem no local no momento da conjuração sofrem 2d4 pontos de dano, mais 1d6 pontos de dano por frio, +1 ponto/nível de conjurador. Qualquer criatura que entrar ou atravessar a área sofre o dano indicado a cada 1,5 m de deslocamento no *campo de lâminas de gelo*.

Qualquer criatura que sofra o dano dessa magia ainda precisará obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou sofrerá ferimentos nos pés e pernas que reduzirão seu deslocamento para 1/3 do normal. Essa conseqüência permanece ativa durante 24 horas ou até que a criatura seja alvo de *curar ferimentos* (que também restaura os pontos de vida perdidos). É possível eliminar essa penalidade enfaixando as pernas da vítima e obtendo sucesso num teste de Curar contra a mesma CD do teste de resistência.

Cada quadrado de 1,5 metro do *campo de lâminas* tem 20 PV efetivos. Ainda que todo o gelo seja destruído, o ar congelado permanecerá na área e causará 1d6 pontos de dano por frio +1/nível de conjurador a qualquer criatura que a atravesse.

Foco: Um shuriken de prata de 50 PO com o formato de um floco de neve.

Campo de Transformação de Energia

Transmutação
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 4 rodadas
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Dispersão com 12 m de raio
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma zona permanente de magia transformadora que absorve a energia mística de itens mágicos ou da conjuração para alimentar outro efeito vinculado ao local. Por exemplo, o conjurador poderia ter um *campo de transformação de energia* ligado a *invocar criaturas V*, que invocaria um monstro quando o campo tivesse absorvido energia o suficiente.

O campo absorve a energia de magias conjuradas, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais ativadas e itens mágicos usados dentro da área. Cada fonte concede níveis de energia equivalentes ao nível da magia utilizada. As habilidades sobrenaturais que não imitam magias fornecem energia equivalente aos DV da criatura responsável pela ativação. Por exemplo, uma *bola de fogo* conjurada ou uma carga de uma *varinha de bolas de fogo* acrescentaria três níveis de magia ao campo, uma *poção de curar ferimentos leves* acrescentaria um e um *desejo* de um *anel dos três desejos* acrescentaria nove. Os efeitos que não têm um nível de magia definido (como a maioria dos bastões) usam o nível de conjurador mínimo para criar o item (portanto um *bastão imóvel* forneceria 2 níveis de magia todas as vezes que fosse ativado, devido ao pré-requisito *levitação*). Os efeitos que são absorvidos não revelam o destino da energia; ela simplesmente desaparece.

O campo somente absorve a magia usada dentro de seus limites. Os efeitos mágicos que entrem na área, incluindo magias conjuradas do lado externo do campo ou itens mágicos de funcionamento contínuo, como uma *maça +1*, são visivelmente afetados, mas seus efeitos verdadeiros não são prejudicados. Por exemplo, uma *chama contínua* diminuiria ligeiramente, mas sua magia não seria afetada.

Um *campo de transformação de energia* tem uma única magia vinculada a ele. Quando tiver absorvido níveis de energia equivalentes ao nível da magia selecionada, ela será conjurada dentro dos limites do campo, no local designado pelo conjurador durante a criação da zona mística. Essa ação gasta os níveis de magia necessários — contudo, os níveis remanescentes continuam armazenados até serem usados ou desaparecem. A duração da magia e todos os efeitos que dependam do nível do conjurador serão baseados no nível do criador do campo. Caso não sejam utilizados, os níveis de energia absorvidos desaparecem à razão de um nível por dia. O campo automaticamente aciona a magia vinculada se tiver níveis armazenados o bastante e se a duração da magia anterior tiver terminado. As magias que exigem concentração para serem mantidas consomem um nível de energia para cada hora de concentração (esta somente será perturbada pela destruição total do campo). As magias que exijam um alvo escolherão a criatura viva mais próxima do *campo de transformação de energia*.

Em geral, as magias vinculadas ao *campo de transformação de energia* incluem *cegueira/surdez*, *bola de fogo*, *sugestão*, *invocar criaturas* e *muralha de energia*. As magias que têm custo material ou custo de XP não podem ser ligadas ao campo; é possível vincular magias que exijam focos caros, conquanto o objeto esteja no interior da área afetada (quase sempre lacrado em uma parede ou um compartimento secreto). Halaster da Montanha Subterrânea tem a reputação de utilizar *refugiar itens* para enganar os possíveis espiões de sua principal masmorra.

Somente a *disjunção de Mordenkainen*, *desejo limitado*, *desejo* ou magias similares podem destruir o *campo de transformação de energia*. As magias de níveis inferiores, como *dissipar magia* e *dissipar magia aprimorado*, serão absorvidas e um *campo antimagia* impede a área de absorver energia enquanto permanecer ativo, mas não elimina o *campo de transformação*. Se dois ou mais campos forem sobrepostos, cada um terá a mesma chance de absorver um efeito de magia naquela área.

Componentes Materiais: Três gotas do sangue do conjurador, o olho de um humanóide e 5.000 PO na forma de pó de diamante.

Custo de XP: 250 XP

Camuflagem em Massa

Transmutação
Nível: Drd 4, Rgr 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Qualquer quantidade de criaturas, todas a menos de 18 m entre si
Duração: 10 minutos/nível

Como *camuflagem*, mas o efeito se desloca com os alvos. A magia termina se qualquer indivíduo se afastar 18 m ou mais do integrante mais próximo do grupo. Caso somente dois indivíduos sejam afetados pela magia, o alvo que se afastar voluntariamente perderá os benefícios da camuflagem. Se ambos se afastarem ao mesmo tempo, a magia será dissipada.

Camuflagem

Transmutação
Nível: Drd 1, Hrp 1, Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível

O conjurador altera sua coloração para que ela imite o ambiente ao seu redor. A magia concede +10 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.

Cantiga do Pesadelo

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônico]
Nível: Brd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Alvos: Uma criatura
Duração: Concentração + 2 rodadas
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Essa magia imerge o alvo num estado surreal de sonambulismo. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará confuso e acreditará que está dentro de um pesadelo.

Carapaça de Tartaruga

Abjuração
Nível: Drd 3
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Cria um casco místico de 1,5 m de diâmetro
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador cria um grande casco de tartaruga com 1,5 m de diâmetro. Ele tem 100 PV, dureza 10 e flutuará caso seja virado ao contrário. O druida é capaz de empurrá-lo como se tivesse apenas 5 kg; para qualquer outra criatura, ele pesará 250 kg. O casco se mantém na vertical naturalmente e fornece até 9/10 de cobertura para um dos lados do campo de batalha; também é possível colocá-lo sobre o personagem como um abrigo. A posição do casco pode ser alterada usando uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Dentro do casco há espaço suficiente para até quatro criaturas Pequenas, duas Médias ou uma Grande.

Foco: Um casco de tartaruga inteiro.



Carapaça de Tartaruga

Ilustração de Michael Dubisch

Cascata Explosiva

Evocação [Fogo]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Um quadrado de 1,5 m/nível, todos conectados por uma trilha contínua (M)
Efeito: Uma esfera com 30 cm de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma bola de fogo brilhante que salta e ricocheteia no campo de batalha, infligindo dano a qualquer alvo atingido. A área indicada acima será uma trilha de chamas que causa 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo 10d6) a todas as criaturas e objetos tocados. A esfera ilumina como uma tocha. Pequenas fagulhas e rastros de fogo permanecem na área durante 1 rodada, iluminando como velas, mas sem causar dano adicional.

Se o dano causado destruir uma barreira no seu caminho, a esfera poderá se deslocar além dela caso ainda não tenha atingido seu alcance máximo.

Componentes Materiais: Guano, enxofre e cobre, dentro de um tubo de metal fechado de um lado.

Castigo Irado de Nybor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 8 (Mago Vermelho)
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

O *castigo irado de Nybor* é uma versão ainda mais poderosa da *reprovação severa de Nybor*. Ela causa dores terríveis e convulsões violentas. A criatura selecionada deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerá instantaneamente. Caso sobreviva, ela precisa realizar um teste de resistência de Vontade para evitar efeitos colaterais. Se fracassar, ela ficará *pasma* e sofrerá –4 de penalidade em todos os testes de resistência enquanto a magia permanecer ativa.

Foco: Um chicote.

Casulo

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 8
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador gera fios de seda que envolvem o alvo em um casulo. Enquanto estiver dentro do casulo, o alvo estará paralisado. Gradualmente, ele drenará a energia da vítima até que ela morra; quando isso ocorre, o objeto concede poderes ao seu portador.

Uma vez por dia, o casulo impõe 1 nível negativo à criatura aprisionada. Se essa perda se tornar permanente, o casulo "armazena" a energia perdida em seus fios de seda (máximo de 10 níveis).

O casulo tem 100 PV e dureza 10. Destruí-lo libertará o alvo aprisionado. Se o casulo não conseguir com-

pletar a absorção total dos níveis do prisioneiro, se tornará inerte e não concederá nenhum benefício.

Entretanto, quando a vítima chegar ao nível 0, ela morrerá e o casulo se desprenderá, diminuindo até ficar do tamanho de uma noz. O conjurador poderá carregá-lo e absorver a energia armazenada. Se for portado pelo conjurador, o casulo fornece +4 de bônus de aprimoramento no atributo mais elevado da vítima (por exemplo, se o atributo mais alto da vítima era Sabedoria, o conjurador ganharia +4 de bônus de Sabedoria). Caso haja empate, o personagem escolhe qual bônus deseja receber.

Se a vítima tinha graduações em alguma perícia Conhecimento, o conjurador recebe um bônus de aprimoramento no teste da perícia pertinente igual à quantidade de graduações da vítima. Se o alvo também era um conjurador, o detentor do casulo adquire uma magia adicional em seu limite diário, do nível de magia mais elevado que a criatura podia conjurar (mesmo se as magias da vítima eram de uma classe ou tipo diferente).

O casulo concede esses poderes especiais durante um dia por nível retirado da vítima. Se a criatura retornar à vida antes do final da duração da magia, o casulo perde seus poderes imediatamente.

Componente Material: Um casulo de bicho-da-seda

Custo em XP: 1.000 XP

CELEBRAÇÃO

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]
Nível: Brd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Explosão de 4,5 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador intoxica as criaturas na área afetada gradativamente conforme entoa uma canção inebriante. Essa canção deverá ser tocada pelo menos durante 1 rodada completa para gerar os efeitos primários da *celebração*. Depois disso, cada rodada completa aumentará a intoxicação do alvo, conforme descrito na tabela a seguir. Um alvo não precisa permanecer na área afetada e todos que entrarem nela depois da conjuração serão imunes. As vítimas realizam apenas um teste de resistência durante a conjuração. Os efeitos permanecem ativos enquanto o bardo entoar a canção. Se ele parar, os efeitos não pioram e desaparecem após 1 rodada/nível de conjurador.

Rodada	Efeito
1	Nenhum
2	–2 de aprimoramento em Destreza, Inteligência e Sabedoria
3	Náuseas
4	Indefeso

CERVO ESPECTRAL



Cervo Espectral

Ilustração de Carlo Arellano

Conjuração (Criação)
Nível: Clr 2 (Malar)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 0 m
Efeito: Uma criatura quase real semelhante a um cervo
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

O clérigo invoca um animal quase real semelhante a um cervo. A criatura pode atacar um alvo ou simplesmente atuar como montaria. Quando a magia é conjurada, o personagem decide se o cervo surgirá no quadrado adjacente ou abaixo dele para ser cavalgado de imediato.

O cervo tem deslocamento de 18 m e age na mesma rodada da conjuração. Controlar o cervo é uma ação livre; ele pode cavalgar no ar como se estivesse em terra firme, como a magia *montaria fantasmagórica* conjurada por um feiticeiro de 12º nível. O cervo suporta o peso do cavaleiro e até 5 kg/nível de conjurador adicionais.

A montaria tem CA 18 (–1 tamanho, +4 natural, +5 Des) e 7 PV +1/nível de conjurador. Caso perca todos os seus pontos de vida, a magia será dissipada.

O cervo sempre atacará em investida e tentará usar a manobra encontrão; para tanto, ele é considerado uma criatura Grande, com Força 18. Se o clérigo estiver montado no cervo durante o encontrão, o defensor poderá realizar um ataque de oportunidade contra ele no lugar da criatura. Se a manobra fracassar, o cervo — e o conjurador, se estiver montado — recuará 1,5 m na direção que estava antes de invadir a área do defensor.

Se a manobra obtiver sucesso, o defensor será empurrado pela maior distância possível. O alvo também deverá obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará atordoado durante 1 rodada.

No final da duração, o cervo desaparecerá. O conjurador pousa em segurança no solo caso esteja montado.

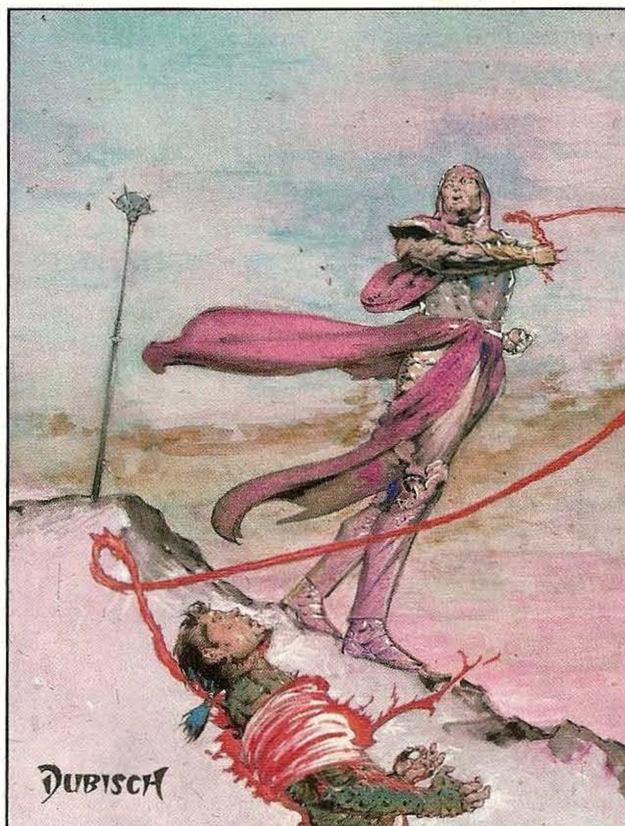
Cheiro do Medo

Transmutação
Nível: Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem aflige o alvo com um aroma que atrai os predadores. O cheiro triplica a chance de encontros aleatórios com monstros na área. As criaturas atraídas não irão atacar necessariamente somente o alvo e ignorar os demais; elas apenas são atraídas até o personagem.

Chicote Místico

Evocação [Eletricidade, Mal]
Nível: Clr 3 (Bane)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 0 m
Efeito: Chicote de eletricidade
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim



Chicote Místico

Ilustração de Michael Dubisch

O clérigo cria um longo chicote de energia vermelha e fantasmagórica, que surge em sua mão sem lhe causar dano. Ele maneja a arma como se tivesse o talento adequado. Os ataques com o *chicote místico* são considerados ataque de toque à distância, que causam 1d8 pontos de dano por eletricidade +1 ponto a cada 2 níveis de conjurador (máximo +5). Como a arma é imaterial, o modificador de Força do personagem não se aplica ao dano. Uma criatura atingida pelo chicote deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará atordoada durante 1 rodada.

Se o chicote atingir o alvo, o conjurador pode largá-lo para que continue a afetar a mesma criatura automaticamente, liberando sua mão. O chicote utiliza o modificador de ataque do clérigo, embora possa executar apenas um ataque por rodada dessa forma. Se o alvo cair inconsciente, morrer ou for destruído, o chicote retornará até o conjurador na rodada subseqüente. A arma será dissipada caso o clérigo não a empunhe na mesma rodada em que retornar; caso contrário, será possível utilizar o chicote contra outro alvo.

Chifre de Ferro de Balagarn

Transmutação [Sônico]
Nível: Brd 1, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador emite uma vibração grave e ressonante, capaz de derrubar as criaturas como se elas fossem empurradas. O personagem deve realizar um único teste de Força como se o valor da habilidade fosse 20. As criaturas na área afetada realizam testes resistidos de Força ou Destreza contra este resultado. Todas que obtiverem sucesso não serão afetadas, mas não podem tentar imobilizar o conjurador devido ao efeito da magia. Todas que fracassarem estarão imobilizadas e caídas no solo. Diferente de um ataque de imobilização normal, o conjurador é capaz de afetar qualquer criatura em contato com o solo, a despeito do tamanho do alvo. Não é permitido usar o talento Imobilização Aprimorada contra uma criatura que tenha sido derrubada por essa magia.

Choque de Retorno

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: Permanente ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador aflige a vítima com uma maldição peculiar: a primeira magia conjurada pelo alvo que atenda às condições pré-determinadas será revertida sobre ele,

exatamente como *reverter magia*. O *choque de retorno* pode ser acionado por três situações:

- O alvo lança uma magia de ataque contra outra criatura, que deve realizar um teste de resistência;
- O alvo conjura uma magia de ataque contra uma criatura que é imune àquela magia;
- O alvo lança uma magia de ataque que é cancelada ou perdida (isso inclui as tentativas fracassadas de conjurar defensivamente).

Em todos os três casos, o efeito que acionará o *choque de retorno* precisa ser uma magia capaz de ser afetada por *reverter magia*. Se o *choque de retorno* for acionado, a maldição imediatamente gera seu efeito total sobre o alvo, que não poderá realizar um teste de resistência contra a própria magia, nem mesmo usar *reverter magia*, *absorção* ou similares; no entanto, a Resistência à Magia ainda se aplica. Após ser acionada, a maldição se dissipa. Uma criatura pode estar sob os efeitos de diversos *choques de retorno* ao mesmo tempo, mas apenas um será acionado de cada vez. O *choque de retorno* não afeta itens mágicos, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais ativadas pelo alvo. Um *choque de retorno* poderá ser removido por qualquer magia que elimine *rogar maldição*.

Um esclarecimento: uma "magia de ataque" indica qualquer magia que seja conjurada contra um oponente ou cuja área /efeito pressuponha a existência de um inimigo. Reconhecer uma criatura como um adversário depende das percepções do conjurador. Uma magia direcionada a um objeto não é considerada uma "magia de ataque".



Chifre de Ferro de Balagarn

Ilustração de Brian Snoddy

Chuva Pesada

Evocação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: Emanação de 30 m de raio
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia agrupa as nuvens e faz cair uma chuva pesada. A chuva reduz o alcance de visibilidade pela metade, o que resulta em –4 de penalidade em testes de Procurar e Observar. Ela extingue automaticamente fogueiras desprotegidas e tem 50% de chance de extinguir as protegidas. As armas de ataque à distância e os testes de Ouvir sofrem –4 de penalidade.

Essa magia não funciona em locais cobertos, subterrâneos, debaixo d'água ou em locais de clima desértico. Após o término da magia, a água criada evapora nos 10 minutos subseqüentes. A água criada com essa magia não aplaca a sede nem oferece qualquer nutrição às plantas.

Círculo de Energia

Abjuração [Energia]
Nível: Clr 3 (Helm), Pal 3
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Emanação de 3 m de raio centrada no conjurador
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma esfera de energia transparente e imóvel centralizada na sua localização atual. A esfera ilumina seu interior e a região num raio de 1,5 m de seus limites. Na primeira rodada, o conjurador e seus aliados podem entrar na esfera conforme desejarem.

Qualquer outra criatura que tente invadir a esfera deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou não conseguirá ultrapassar os limites do círculo. Uma criatura é capaz de abandonar a área da esfera livremente, ainda que deva realizar um novo teste de resistência para retornar, mesmo que seja o conjurador ou um de seus aliados. As criaturas presentes na área afetada durante a conjuração não são expulsas.

O *círculo de energia* não impede que magias ou objetos entrem na esfera, logo é possível que duas criaturas de lados opostos do *círculo de energia* lutem sem penalidades (embora as criaturas que usem ataques desarmados ou armas naturais precisem realizar um teste de resistência de Vontade a cada rodada para superar os limites da esfera).

Clareira Segura

Abjuração
Nível: Rgr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Toque
Área: Dispersão de 9 m de raio
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia torna uma área segura contra ataques externos. Ela funciona de forma semelhante a *santuário*. Qualquer adversário que tente golpear ou atingir diretamente os ocupantes da *clareira segura* ou invadir a área afetada deve realizar um teste de resistência de Vontade. Se obtiver sucesso, poderá agir normalmente, ignorando os efeitos da magia. Se fracassar, não conseguirá atacar os ocupantes da clareira ou invadir a área afetada enquanto a magia permanecer ativa. Caso não realize qualquer ação hostil, ela não será afetada pela abjuração. A *clareira segura* não impede que os alvos sejam afetados por magias ou efeitos de área.

Os ocupantes da *clareira segura* (mesmo as criaturas que não foram afetadas) não podem atacar sem dissipar a magia, mas são capazes de usar efeitos defensivos ou realizar outras ações. A área protegida pela *clareira segura* é imóvel.

Combustão

Evocação [Fogo]
Nível: Fet/Mag 2 (Mago Vermelho)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada ou objeto inflamável com menos de 12,5 kg/nível
Duração: Instantânea (veja texto)
Teste de Resistência: Reflexos parcial
Resistência à Magia: Sim

Esta magia força um objeto inflamável ou o equipamento inflamável de uma criatura a explodir em chamas, mesmo úmido.

Se o alvo for uma criatura, a explosão de chamas inicial causa 2d6 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador (máximo +10) sem direito a teste de resistência. Além disso, a criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou também pegará fogo (para obter detalhes, veja Queimando, página 86 do *Livro do Mestre*.)

Se o alvo for um objeto inflamável, a erupção inicial de chamas inflige dano por fogo conforme descrito acima. O material se incendiará e sofrerá 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada, até ser consumido ou até alguém extinguir as chamas.

Qualquer criatura que toque o objeto durante a erupção inicial de chamas sofre o mesmo dano que o objeto. Um teste de resistência de Reflexos reduz o dano à metade. Se a criatura que estiver tocando o material fracassar nesse teste de resistência, deverá realizar outro teste ou também pegará fogo.

Componentes Materiais: Uma gota de óleo e uma pederneira.

Compartilhar Sentidos Animais

Adivinhação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Animal tocado
Duração: Concentração
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim

O druida percebe o ambiente através dos sentidos de um animal, enxergando, farejando e ouvindo por meio dos órgãos sensoriais do alvo. O conjurador utiliza os modificadores das perícias Ouvir e Observar do animal no lugar dos seus. Essa magia não concede nenhuma habilidade especial para auxiliar a compreensão dessas sensações.

No turno do conjurador, é possível alternar a percepção entre os sentidos do alvo e do druida como uma ação livre. Ambos devem estar no mesmo plano ou a magia será dissipada.

Componente Material: Algo comestível que atraia o apetite do animal (carne ou vegetal).

Conectar a Fala

Adivinhação
Nível: Brd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvos: O conjurador e uma criatura tocada
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador e uma criatura voluntária podem se comunicar a despeito da distância entre eles, desde que estejam no mesmo plano. Qualquer interlocutor poderá dissipar a magia a qualquer momento. *Conectar a fala* permite que os alvos ouçam somente a voz do outro, mas o volume não importa. Essa magia não transfere sons ambientes e funciona em qualquer criatura, até em animais, mas não fornece nenhuma habilidade de compreensão de idiomas.

Crânio dos Segredos

Ilusão (Sombras) [Fogo]
Nível: Clr 4 (Cyric)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Crânio intangível
Duração: Permanente até ser descarregado
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O personagem cria a imagem intangível de um crânio flutuante, que deixa um rastro flamejante e negro no ar. O crânio e suas chamas são obviamente uma ilusão e não causam dano, nem podem ser afetados por ataques físicos. O deslocamento de vôo do crânio é de 12 m (perfeito), mas ele não é capaz de se afastar mais de 6 m do ponto de origem. O crânio flutua a esmo e ameaça os invasores que estiverem ao seu alcance.

O personagem estabelece duas condições para acionar o crânio. A primeira entrega uma mensagem como o efeito de *boca encantada*. A segunda dispara uma rajada de fogo de 1,5 m de largura e 3 m de comprimento, que causa 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (máximo 5d8). As criaturas atingidas devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano a metade.

As condições de ativação podem ser iguais para os dois efeitos, o que faria o crânio entregar a mensagem e disparar a rajada de fogo ao mesmo tempo. Depois que as duas condições forem atendidas, o crânio desaparecerá. Ele só executará cada ação uma única vez; portanto, se o crânio já entregou a mensagem, essa não se repetirá, mesmo se as condições para tanto forem cumpridas novamente.

Crescer Vinhas

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 5
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Dispersão de 3 m de raio
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

O conjurador incita e direciona o crescimento acelerado de vinhas, com diversos efeitos possíveis. Ao conjurar a magia, ele deve escolher um dos seguintes efeitos:

- *constrição* (idêntico à magia)
- apoio para escaladas (como uma corda com nós)
- aprisionar alvos indefesos (CD 25 para escapar)
- dificultar movimento (como uma mata muito densa)
- camuflagem (+4 de bônus de competência em testes de Furtividade)

Usando uma ação padrão, o conjurador pode redirecionar o crescimento das vinhas e alterar o efeito escolhido anteriormente.

Componente Material: Uma coroa de folhas de hera.

Criar Encruzilhadas e Becos

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 7
Componentes: V, G, FD, XP
Tempo de Execução: Um dia
Alcance: Toque
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador forma duas encruzilhadas ligadas por um beco. As encruzilhadas são áreas verticais e retangulares com até 15 m quadrados cada uma. O conjurador deve ter visitado pessoalmente o destino das encruzilhadas para criar o beco.

A magia invoca um guardião e cria uma encruzilhada em cada ponta.

O guardião sempre tem uma atitude Prestativa em relação ao seu criador.

O procedimento requer sua dedicação e atenção total durante um dia inteiro, usado no preparo e cultivo da área, em geral revitalizando a natureza local e removendo sinais de civilização.

Custo de XP: 3.500 XP

Cura da Fé

Conjuração (Cura)
Nível: Alg 1, Clr 1, Pal 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade reduz à metade (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Quando coloca sua mão sobre uma criatura viva, o personagem canaliza energia positiva que recupera 8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +5). A magia afeta somente as criaturas que tenham a mesma divindade patrona do conjurador. Um alvo sem patrono ou que venere um deus diferente não será afetado, mesmo se a energia positiva fosse capaz de causar-lhe dano.

Dançar em Círculos

Adivinhação
Nível: Brd 2, Clr 3, Drd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Duração: Instantânea

O conjurador adivinha a direção e condição básica de outro indivíduo.

Durante a conjuração, o personagem deve pensar no alvo enquanto dança em círculos; é necessário conhecer o alvo pessoalmente para conjurar a magia.

Se o alvo estiver vivo e no mesmo plano que o conjurador, a magia termina com o conjurador virado para a direção onde ele se encontra. O personagem também recebe impressões sobre o estado físico e emocional do alvo (ileso, ferido, inconsciente, morrendo, etc.) Se a criatura estiver em outro plano de existência ou morta, o conjurador não sentirá nada.

De Galho em Galho

Transmutação
Nível: Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

O conjurador recebe +10 de bônus de competência em testes de Escalar em árvores. Ele consegue se mover como os primatas (via galhos e cipós) usando seu deslocamento normal.

O conjurador cria uma vibração alta e reverberante, que aumenta até um volume insuportável e então desaparece. As criaturas e objetos na área sofrem 1d4 pontos de dano sônico por nível de conjurador (máximo 10d4); elas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para reduzir o dano à metade. Caso o solo da área seja composto de rochas, madeira, gelo ou qualquer material menos resistente, ele será pulverizado até a profundidade de 15 cm, deixando uma camada de poeira macia, fragmentos de madeira ou lascas de gelo partido, conforme o material original. Qualquer criatura que se desloque sobre essa superfície terá seu deslocamento reduzido à metade.

Foco: Um martelo em miniatura e uma sineta.

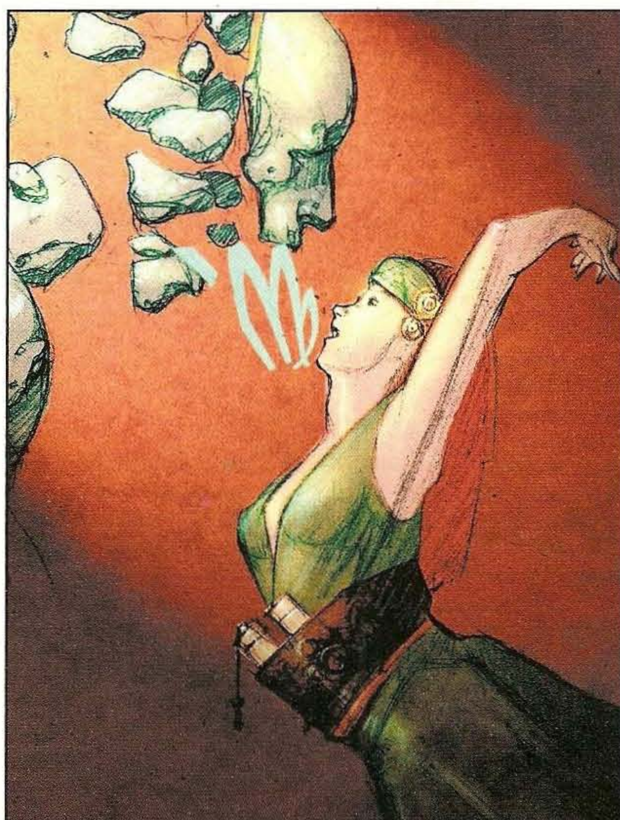
Derreter Metais de Ghorus Toth

Transmutação [Fogo]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Objeto de metal com até 2,5 kg/nível
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O conjurador altera as propriedades físicas de um objeto metálico, forçando-o a escorrer como água. A temperatura do metal derretido não é alterada, mas ele flui como líquido durante 1 rodada e então retorna ao seu estado sólido normal, geralmente formando uma poça. Caso o objeto seja um item mágico, ele estará quebrado e inútil, embora um personagem que possua o talento de criação de itens apropriado consiga repará-lo.

Componente Material: Uma gota de mercúrio em um frasco.

Ilustração de Carlo Arellano



Despedaçar Pedra

Despedaçar Pedra

Evocação [Sônica]
Nível: Brd 4
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um objeto ou criatura de pedra
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto) ou Fortitude reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (objeto) ou Sim

O bardo emite uma única nota perfeita em direção a uma criatura ou objeto de pedra, despedaçando-a.

O alvo deve pesar menos de 1 kg/nível de conjurador. Qualquer criatura adjacente (1,5 m) ao objeto afetado por *despedaçar pedra* sofrerá 1 ponto de dano por nível de conjurador (máximo 15 pontos). Os testes de resistência não se aplicam a esse efeito.

Se for usada contra uma criatura de pedra (ignore o peso, nesse caso), *despedaçar pedra* causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6); um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade.

Despedaçar o Solo

Evocação [Sônica]
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Dispersão de 4,5 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Destino Aleatório

Transmutação [Sônico, Teletransporte]
Nível: Brd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura ou objeto tocado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

A magia transporta o alvo até um local seguro, mas aleatório, num raio de 30 m e visível ao bardo.

Para selecionar aleatoriamente o destino do alvo, jogue 1d8 para definir a direção, então jogue 1d10x10 para determinar a distância em metros entre a localização original do alvo e o destino do teletransporte. Repita o processo se a direção e/ou a distância estiver fora da linha de visão do conjurador, dentro de um objeto sólido ou 1,5 m ou mais acima do solo.

Se o alvo estiver preso (seja um objeto empunhado por uma criatura ou um PJ imobilizado por um monstro), o defensor pode realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Destino Favorável

Conjuração (Cura)
Nível: Clr 7 (Tymora)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 10 minutos/nível ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Se a criatura sofrer um ataque capaz de matá-la (reduzir seus PV para –10 ou menos), a aura gerada pelo *destino favorável* imediatamente a salvará. Quando isso acontecer, a magia acionará *cura completa* sobre o alvo de forma simultânea. Se o ataque causar qualquer dano ou penalidade recuperável pela magia *cura completa* (doenças, perda de pontos de vida, dano temporário em atributos ou venenos), o alvo não morrerá, pois a magia eliminará o efeito. Se o ataque não puder ser afetado por *cura completa* (como dano permanente de atributos, idade avançada, níveis negativos, *desintegração* ou efeitos de morte), o *destino favorável* não conseguirá impedir a morte da vítima.

Quando essa magia é conjurada sobre um morto-vivo, ela aciona *doença plena* em vez de *cura completa.*

Detectar Encruzilhadas

Adivinhação
Nível: Brd 0, Drd 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 18 m ou 1,5 km (veja texto)
Área: Cone que emana a partir do conjurador até o limite do alcance
Duração: Concentração até 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem é capaz de distinguir encruzilhadas e becos num raio de 18 m, mas apenas quando sua presença não estiver bloqueada. Uma encruzilhada se parece com uma sombra em forma de "x", de tom azulado, sobre o chão. O personagem reconhece a natureza legítima da encruzilhada e não será enganado por ilusões ou encruzilhadas falsas. *Detectar encruzilhadas* não revela informações sobre o destino da passagem.

Se a encruzilhada mais próxima estiver num raio de 1,5 km, mas estiver bloqueada visualmente, seja pela distância ou por outras barreiras, ainda será possível sentir sua direção provável.

A cada rodada, o conjurador pode virar-se para analisar outra direção. Consulte o capítulo anterior para obter mais informações sobre encruzilhadas.

Disfarçar Mortos-Vivos

Ilusão (Sensação)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Um morto-vivo corpóreo
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)

O conjurador altera a aparência de um morto-vivo — inclusive as roupas, armadura, armas e equipamentos. É possível fazê-lo parecer 30 cm mais baixo ou mais alto, mais magro, gordo ou algo entre os dois. Por exemplo, um inumano poderia parecer humano, humanóide, ou qualquer outra criatura bípede com forma humanóide. Entretanto, o grau de alteração fica a critério do conjurador; também é possível acrescentar ou remover alguma característica, como uma verruga ou barba, ou disfarçar o alvo como uma criatura totalmente diferente.

A magia não fornece as habilidades e maneirismos da forma escolhida. Ela não altera as propriedades da percepção tátil (toque) nem audível (som) dos mortos-vivos ou do seu equipamento. Um machado de guerra transformado em uma adaga ainda funciona como um machado.

Observação: As criaturas devem realizar um teste de resistência de Vontade para distinguir que estão diante uma ilusão caso interajam com o alvo (como a sensação de tocar o morto-vivo e perceber algo relacionado com a ilusão aparente, por exemplo).

Foco: Um casulo de uma mariposa da morte.

Disfarce Menor

Transmutação
Nível: Brd 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Duração: 1 hora

O bardo utiliza essa magia para realizar pequenas mudanças cosméticas em sua aparência, mas não alterar a estrutura das suas feições ou do seu corpo. *Disfarce menor* pode alterar a coloração dos cabelos, criar rugas no rosto, uma cicatriz ou escurecer os dentes. Ela concede +2 de bônus de competência em um único teste de Disfarces durante 1 hora. O bônus será perdido quando a duração da magia terminar (caso não seja usado) e não se acumula aos modificadores das magias *alterar-se* ou *transformação momentânea.*

DISTORCER A FALA

Transmutação
Nível: Brd 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem distorce a fala da criatura. A voz da vítima se torna estranha e incompreensível. Ela perde a habilidade de conjurar magias com componentes verbais enquanto a magia permanecer ativa.

DRAGÃO MORTAL

Necromancia [Mal, Medo, Ação Mental]
Nível: Clr 7
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Pessoal
Efeito: Dragão de energia e ossos
Duração: 1 rodada/nível (D)

O conjurador invoca o poder profano para transformá-lo em um casulo de ossos e energia negativa com um formato draconiano. O casulo concede +4 de bônus de armadura natural e +4 de bônus de deflexão na CA, além de 1 PV temporário por nível de conjurador (máximo +20). O personagem é considerado armado mesmo de mãos vazias e causa dano como se seus membros fossem espadas curtas. Ele pode usar sua mão inábil para atacar, mas sofre a penalidade padrão por combater com duas armas (veja a Tabela 8–2, página 125 do *Livro do Jogador*). O *dragão mortal* impede que o clérigo lance magias que tenham componentes gestuais, materiais ou foco (mas não foco divino), embora não atrapalhe seus movimentos e ações.

Usando uma ação padrão, é possível projetar um cone de *medo* ou realizar um ataque de toque corpo a corpo para *infligir ferimentos críticos* na criatura tocada

.

ECOS DO CRÂNIO

Adivinhação
Nível: Drd 5
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Crânio animal tocado
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O druida é capaz de enxergar, ouvir e falar através do crânio de um animal a qualquer distância. Enquanto permanecer no mesmo plano que o crânio, o conjurador poderá ver e ouvir como se estivesse no local; no turno do personagem, é possível alterar a percepção entre o local observado e sua localização atual (ou vice-versa) como uma ação livre.

Se o conjurador desejar, ele será capaz de lançar qualquer magia por meio do crânio; apenas magias com alcance superior a "Toque" e que não exijam componentes materiais ou foco podem ser conjuradas dessa forma. Se o crânio for destruído, a magia é dissipada. A conjuração de uma magia através do crânio gasta 10 XP por nível da magia.

Foco: O crânio ressecado de um animal.

ENGENHO DE MAGIA

Abjuração [Energia]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Roda mágica de 1,5 m de raio
Duração: Veja texto
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (veja texto)

O conjurador cria um disco de energia mágica com 3 m de diâmetro e 60 cm de espessura. O disco é incorpóreo e invisível quando é criado. O *engenho de magia* se ativará, absorverá energia mágica e começará a girar e brilhar como uma tocha sempre que uma magia for conjurada ou uma habilidade similar a magia for ativada num raio de 1,5 m do ponto de origem. O *engenho* absorve a maioria dos efeitos mágicos direcionados a ele, como um *bastão de absorção* de capacidade ilimitada. Depois de algum tempo (1 hora por nível de magia absorvido), o engenho diminuirá sua velocidade e ficará inerte, tornando-se translúcido e opaco, mas conservará a capacidade de absorver magias indefinidamente.

Se um *engenho de magia* ativo entrar em contato com qualquer item mágico permanente (sem cargas ou de uso único), ele destruirá o item e explodirá, causando 1d6 pontos de dano de energia por nível de conjurador (máximo 20d6) a qualquer criatura ao seu alcance. Entretanto, o *engenho de magia* será destruído no processo.

As magias ativas no local durante a conjuração do *engenho de magia* (como *símbolo de proteção*), ou que entrem na sua área de efeito (como *invisibilidade* sobre uma criatura), não serão absorvidas, a menos que sejam direcionadas ao mecanismo (como um *campo antimagia* que vise o engenho). O efeito também absorve *dissipar magia* conjurada contra ele. *Detectar magia* é capaz de identificá-lo, mas deve ser lançada fora do alcance (3 m). *Desintegrar* causará a destruição do engenho, de maneira idêntica ao contato com um item mágico permanente.

A preparação de magias sob a luz de um *engenho de magia* exige metade do tempo normal.

Componentes Materiais: Um disco de osso polido, uma lágrima do conjurador e uma roda de prata de 1.000 PO (no mínimo).

Custo de XP: 250 XP.

Enrijecer

Transmutação
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Um item com volume máximo de 3 m^3/nível (veja texto)
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia aumenta a dureza das substâncias e materiais (consulte a Tabela 8–12: Dureza e Pontos de Vida de Substâncias, página 136 do *Livro do Jogador*). O papel se torna mais difícil de rasgar, o vidro se torna espesso demais para ser quebrado, a madeira se torna mais resistente, etc. A cada dois níveis de conjurador, acrescente 1 ponto de dureza às substâncias tocadas. Esse aumento altera somente a resistência do material em relação ao dano. Nada mais é modificado. Por exemplo, uma espada longa (forjada em ferro, dureza base 10) afetada por *enrijecer* conjurada por um personagem de 12º nível teria dureza 16 para ignorar o dano causado por um adversário que possua o talento Quebrar. Os PV da espada, seus modificadores de ataque e dano e outros fatores não seriam afetados. A magia *enrijecer* não altera a resistência de outras transformações sobre a substância. O gelo ainda derrete, o papel e a madeira ainda queimam, as rochas ainda podem ser transformadas em lama com a magia apropriada, etc.

Essa magia afeta até 3 m^3 de material por nível de conjurador. Se for conjurada sobre metais ou minerais, esse volume é reduzido para 30 cm^3/nível.

Entender Mecanismos

Adivinhação
Nível: Clr 3 (Gond)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

O conjurador adquire uma compreensão intuitiva sobre as fraquezas e defeitos dos objetos mecânicos. Ele é capaz de realizar testes sem treinamento de Operar Mecanismo como se tivesse 1/2 graduação na perícia; caso já tenha graduações, a magia lhe concede +10 de bônus de competência em testes de Operar Mecanismo.

Equilíbrio da Natureza

Transmutação
Nível: Drd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia transfere alguns pontos de habilidade do conjurador para o alvo. O druida sofre 1d4+1 de penalidade em um único atributo à sua escolha e o alvo recebe um bônus de aprimoramento idêntico no mesmo atributo (o conjurador não realiza um teste de resistência para evitar essa penalidade).

Se essa magia for conjurada novamente em 1 hora ou menos, o druida sofre 2d10 pontos de dano.

Escada de Energia

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Uma escada de energia com até 18 m de comprimento
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma escada transparente feita de energia. A escada tem 60 cm de largura e qualquer comprimento entre 3 e 18 m, com 30 cm de espaço entre cada degrau. Ela é idêntica a uma escada normal, mas como é um objeto de energia, é capaz de bloquear ou ser usada como arma contra criaturas etéreas ou incorpóreas (embora as criaturas ainda possam atravessar as paredes ou o solo ao redor da escada se ela atuar como um obstáculo, e somente as criaturas capazes de empunhar armas com 3 m ou maiores consigam usar a escada ofensivamente). A escada pesa meio quilo e pode sustentar 100 quilos de peso/nível de conjurador. É possível destruí-la com qualquer efeito capaz de eliminar uma *muralha de energia*.

Foco: Uma escada de prata em miniatura.

Escriba

Transmutação
Nível: Clr 3 (Deneir), Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M (veja texto)
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Objeto ou objetos que contenham escritas
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O conjurador copia a escrita existente em um local (como um livro) para outro livro, papel ou pergaminho. A magia copiará 250 palavras por minuto e criará uma duplicata perfeita do original. O *escriba* afeta somente textos normais, sem ilustrações ou escritas mágicas (como pergaminhos mágicos ou o *selo da serpente sépia*). Se o alvo contiver texto normal e mágico (como uma carta com *runas explosivas*), somente o texto normal será copiado, deixando um espaço em branco no texto no local exato onde o escrito mágico estaria. Do mesmo modo, se o alvo contiver texto e ilustração, somente a escrita será afetada.

A magia aciona, mas não copia, armadilhas mágicas baseadas em escrita que estiverem no material original.

É necessário fornecer papel em branco, pergaminhos ou um livro para ativar a magia. Se o alvo contiver muitas páginas, o *escriba* mudará para a página em branco seguinte quando necessário. Se a quantidade de texto for superior ao número de páginas em branco disponíveis, a magia copiará o texto até que as páginas em branco terminem. É possível redirecionar a magia para visar outro alvo a qualquer momento, copiar em outro objeto em branco ou continuar a duplicação que foi interrompida pelo término de páginas limpas.

Se essa magia for utilizada para copiar uma magia de um grimório, é necessário fornecer os materiais necessários, como se o conjurador estivesse copiando de próprio punho (veja Escritos Mágicos Arcanos, página 155 do *Livro do Jogador*).

A magia não traduz o texto. Se não for possível compreender o original, o personagem não terá nenhuma habilidade adicional para entender a cópia.

Componente Material: Materiais necessários para a cópia de magias de um grimório (se apropriado).

Escudo de Cacofonia

Evocação [Sônica]
Nível: Brd 6, Fet/Mag 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 9 m
Área: Emanação de 9 m centrada no conjurador
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma barreira imóvel de energia sônica a 9 m de distância da sua posição atual. As criaturas em ambos os lados da barreira a percebem como um zumbido alto que não causa dano. Os sons naturais (incluindo aqueles produzidos por uma pedra trovão) não atravessam a muralha. Se um efeito sônico se chocar contra o *escudo de cacofonia*, o personagem deverá realizar um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra a CD do efeito para evitar que ele atravesse a barreira.

Uma criatura que atravesse a barreira sofre 1d6 pontos de dano sônico, mais 1 ponto por nível de conjurador (máximo +20), e deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará ensurdecida durante 1 minuto. As vibrações sônicas atrapalham os objetos que atravessam a barreira, em qualquer direção, gerando 20% de chance de falha.

Escudo de Magia

Abjuração
Nível: Clr 2 (Mystra)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo recebe +3 de bônus de resistência em seus testes de resistência contra magias e habilidades similares (mas não contra habilidades sobrenaturais ou extraordinárias).

Escudo Mágico de Azuth

Abjuração
Nível: Clr 7 (Azuth)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5m +1,5m/2 níveis)
Alvos: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si
Duração: 1 rodada/nível (veja texto)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Cada criatura selecionada adquire Resistência à Magia 12 + nível de conjurador. Divida a duração entre todas as criaturas afetadas.

Para que uma magia afete qualquer criatura com RM, o personagem deve obter sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador). Uma criatura que tenha Resistência à Magia pode baixá-la voluntariamente para ser afetada por uma magia ou habilidade similar.

Escuridão Rastejante

Conjuração (Criação)
Nível: Clr 5 (Shar)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível (D)

O conjurador cria uma mortalha de tentáculos negros que se debatem ao redor de seu corpo. Os tentáculos não interferem em seus movimentos ou ações, fornecem meia camuflagem (20% de chance de falha) e escondem completamente suas feições. O clérigo recebe +4 de bônus de competência em todos os testes de Agarrar, Escalar e Arte da Fuga.

A *escuridão rastejante* automaticamente protege o conjurador com *queda suave* se ele cair mais de 90 cm e concede *respirar na água* ilimitado.

Esfera Cintilante

Evocação [Eletricidade]
Nível: Fet/Mag 3 (Halruaa)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: Dispersão de 6 m de raio
Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

Como *bola de fogo*, exceto pelas alterações acima; além disso, a magia causa dano por eletricidade.

Componentes Materiais: Uma bola de gude e uma pitada de ferrugem.

Esfera de Relâmpagos

Evocação [Eletricidade]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Uma esfera de relâmpagos/2 níveis
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma esfera de eletricidade concentrada a cada 2 níveis (máximo de 15 esferas). Cada uma tem 90 cm de diâmetro, emitem luz como uma vela e se deslocam sob o controle do personagem. Uma *esfera de relâmpagos* causa 2d6 pontos de dano por eletricidade a qualquer coisa que a toque, incluindo criaturas que a ataquem ou se movam através dela. Ao criar as esferas, o conjurador programa mentalmente o deslocamento de todas elas conforme desejar, inclusive para virar esquinas. Uma vez programada, essa trajetória não pode ser alterada. Cada esfera percorre até 30 m por rodada e tem capacidade de manobra (perfeita). Quando atingir uma criatura, ela permanecerá parada até que a duração da magia expire. Uma *esfera de relâmpagos* se dissipará caso a distância entre ela e o conjurador exceda o alcance máximo da magia. Uma esfera só pode "ver" sob condições razoáveis de iluminação — incluindo a sua própria luz. Por exemplo, o conjurador seria capaz de programar uma delas para seguir a parede esquerda de um corredor e atingir a primeira criatura que "enxergar", outra para acompanhar a parede direita e fazer o mesmo e as restantes para segui-lo a uma distância de 1,5 m, formando um semicírculo. As duas primeiras irão virar as esquinas — com intenção de continuar seguindo as paredes, mesmo que estejam fora do campo de visão do conjurador — e atacarão a primeira criatura que cruzar seu caminho, cancelando sua programação original.

Direcionar as esferas é uma ação livre na rodada da conjuração, mas exige uma ação equivalente a movimento nas rodadas subseqüentes. Qualquer criatura atingida por uma *esfera de relâmpagos* ou que tocá-la com armas naturais ou corporais deve realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. O dano de várias esferas se acumula. Uma criatura atingida por muitas delas na mesma rodada — ou que entre em uma área com muitas esferas — deve realizar um teste de resistência para cada *esfera de relâmpagos*. A RM exige testes de conjurador distintos para cada esfera. Um fracasso indica que aquela esfera não foi capaz de afetar a criatura.

Componentes Materiais: Um punhado de cobre e bolas de ferro.

Esferas de Energia de Tirumael

Evocação [Ácido, Frio, Eletricidade, Fogo, Sônica]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: 5 esferas flutuantes
Duração: 1 rodada/nível ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (veja texto)

O personagem cria um círculo de 5 esferas coloridas que giram ao redor da sua cabeça a 30 cm de distância. Elas emitem luz como a magia *globos de luz* e podem ser usadas ofensiva ou defensivamente. Cada uma corresponde a um dos cinco tipos de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica).

Usando uma ação padrão, é possível ordenar que uma ou mais esferas ataquem uma ou várias criaturas dentro do alcance máximo, todas a menos de 9 m de distância entre si. Cada esfera causa 1d4 pontos de dano de energia a cada 4 níveis de conjurador — máximo 4d4 cada uma — em uma única criatura; portanto, a esfera de um conjurador de 8º nível causaria 2d4 pontos de dano da energia pertinente. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra cada esfera para reduzir o dano à metade.

Caso o personagem seja atacado por um efeito de energia que cause dano e a esfera correlacionada ainda exista, ela poderá ser direcionada para absorver uma parte da energia do ataque, destruindo-a no processo. Uma esfera é capaz de absorver uma quantidade de dano da energia adequada equivalente ao dano que causaria durante um ataque. Logo, uma *esfera de fogo* de um conjurador de 8º nível absorveria 2d4 pontos de dano por fogo antes de ser destruída. Esse valor substitui — e não se acumula — a proteção fornecida pelas magias *resistência a elementos, suportar elementos* e *proteção contra elementos*. Quando usadas para golpear uma criatura que tenha RM, o personagem realiza um único teste de conjurador para todas as esferas envolvidas no ataque contra aquele oponente. O sucesso ou fracasso é aplicado a todas as esferas que atacarem a mesma criatura naquela rodada.

Componente Material: Cinco bolas de gude.

Esferas Radiantes de Elminster

Abjuração
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 18 m
Efeito: 1 esfera luminosa/nível
Duração: Até ser gasta ou 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia cria diversas esferas prateadas e flutuantes, cada uma com 15 cm de diâmetro. Essas esferas formam uma espiral acima da cabeça ou ao redor do corpo do conjurador e seguem-no com deslocamento de 18 m por rodada. As esferas interceptam e neutralizam magias ou habilidades similares hostis que afetariam o personagem ou que teriam efeito na área onde ele está. Cada nível de magia neutralizado consome uma esfera, portanto a magia *matar* (Clr 5) gastaria 5 esferas. No caso dos efeitos de área, ela anulará toda a magia. Se não existirem esferas suficientes para neutralizar o efeito, elas permanecem ativas e a magia hostil funciona normalmente.

É possível mover uma ou mais esferas (até 18 m) usando uma ação padrão. Se não forem enviadas para outra área, as esferas seguirão o personagem. Se ele ultrapassar o alcance máximo, elas permanecerão ativas no local designado e funcionarão normalmente naquele ponto.

As esferas não têm substância física, não fornecem camuflagem ou cobertura e superam espaços estreitos de 15 cm de diâmetro ou maiores sem alterar seu funcionamento; elas não atravessam objetos sólidos ou efeitos de energia e não podem ser danificadas por ataques físicos ou mágicos, exceto aqueles que dissipam ou anulam a magia completamente (como *dissipar magia*, *campo antimagia* e outros).

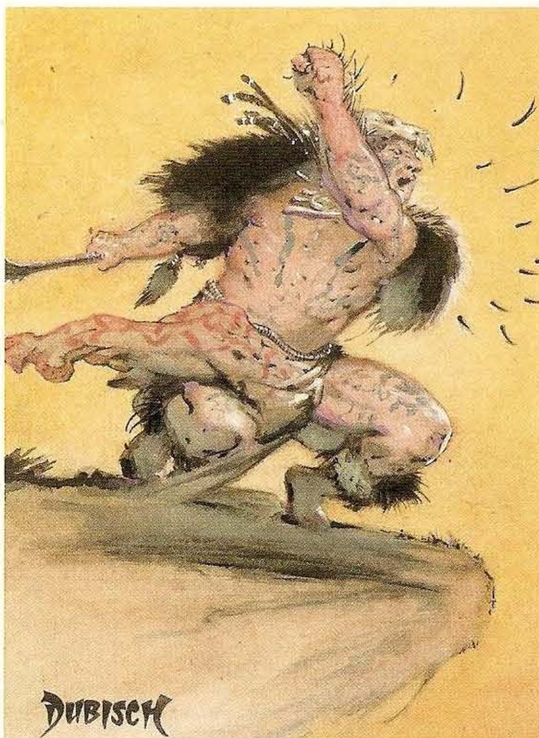
Esmigalhar

Transmutação
Nível: Drd 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Uma estrutura ou constructo
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O conjurador invoca as forças da erosão para atacar uma estrutura manufaturada, como uma ponte de pedra, um prédio de madeira, uma muralha de ferro, um constructo, ou qualquer objeto que não seja formado pela natureza.

Isso causa 1d6 pontos de dano/nível de conjurador (a dureza não se aplica), até um máximo de 15d6. Essa magia não afeta as criaturas vivas, mas afeta os constructos. O tamanho máximo do objeto afetado depende do nível do druida. Se a magia for conjurada sobre um objeto maior do que o tamanho máximo permitido, ela fracassa.

Nível	Tamanho do Objeto Afetado
Até 15	Enorme
16–18	Imenso
19–20	Colossal



Espinhos Venenosos

Ilustração de Michael Dubisch

Espinhos Venenosos

Transmutação
Nível: Drd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada

Espinhos venenosos emergem da mão do druida, que podem ser usados em ataques corporais ou à distância.

Os espinhos causam 1d8 pontos de dano +1 ponto a cada 2 níveis de conjurador (máximo +5). Eles podem ser arremessados em grupo se o personagem utilizar um único ataque à distância (incremento de distância de 3 m). Os espinhos são venenosos (inoculação por ferimento, CD 18, 1d6 For/1d6 For).

Espiral Elétrica de Gedlee

Evocação [Eletricidade]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Explosão de 1,5 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria um pequeno relâmpago que circula todas as criaturas na área. A magia causa 1d6 pontos de dano por eletricidade a cada 2 níveis de conjurador (máximo 5d6). Qualquer criatura que fracassar no teste de resistência de Reflexos deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará atordoada durante 1 rodada.

Componentes Materiais: Uma mola de cobre e um imã.

Esqueleto Guardião

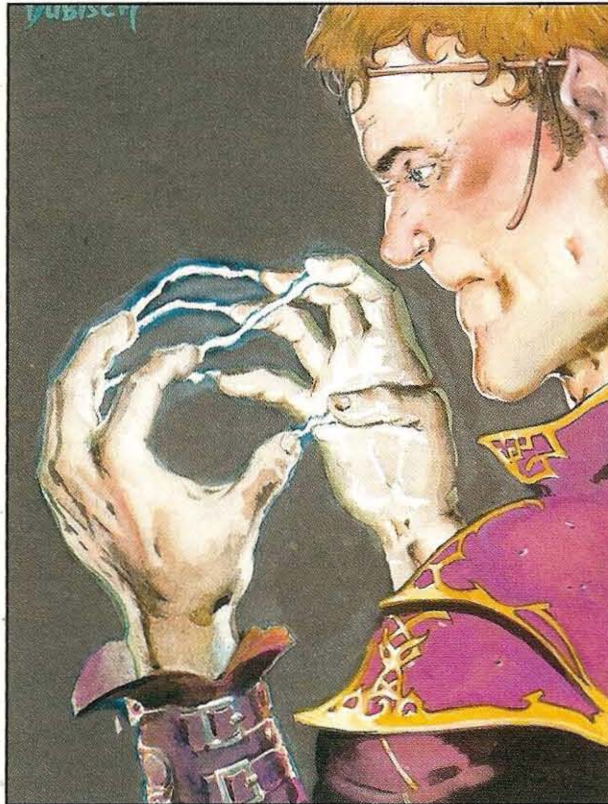
Necromancia [Mal]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque
Alvo: Um ou mais ossos dos dedos
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem cria um grupo de esqueletos leais a partir de ossos de dedos. Todos os esqueletos são Médios e apresentam as estatísticas normais descritas no *Livro dos Monstros*. No entanto, seus DV efetivos para resistir a expulsar mortos-vivos equivalem ao nível de experiência do conjurador. Esses esqueletos são considerados no limite de Dados de Vida de mortos-vivos controlados pelo personagem. É possível criar um esqueleto por nível de conjurador.

Diferente de *criar mortos-vivos menores*, estes esqueletos tentarão permanecer a menos de 18 m de distância do personagem. Caso ele ultrapasse esse limite, as criaturas ficarão inertes até que retorne.

Componentes Materiais: Um osso de dedo e um ônix de 50 PO (no mínimo) por esqueleto criado. Se o osso pertencer a uma criatura Média, o esqueleto será do tipo da criatura original.



Faísca Elétrica

Ilustração de Michael Dubisch

Estrela Sagrada

Abjuração
Nível: Clr 7 (Mystra)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Efeito: Estrela de proteção feita de energia
Duração: 1 rodada (D)

O personagem cria uma estrela de energia que flutua acima do ombro e emite luz como uma vela. Ela tem três funções; o clérigo escolhe qual estará ativa no início do seu turno, como uma ação livre.

Reverter Magia: A *estrela sagrada* é capaz de reverter entre quatro e sete (1d4+3) níveis de magia, idêntico a *reverter magia*. Qualquer nível usado para reverter um efeito hostil estará perdido até o final da duração (a *estrela sagrada* não recupera esses níveis de magia sempre que o clérigo seleciona esta função). Se todos os níveis de magia forem despendidos, esta função não estará mais disponível, embora as demais funcionem normalmente.

Cobertura: A *estrela sagrada* concede +10 de bônus de cobertura na CA, sem afetar as ações do clérigo.

Raio de Fogo: A *estrela sagrada* emite um raio de energia (um ataque de toque à distância) contra um único adversário num raio de 27 m e causa 1d4+1 a cada 2 níveis de conjurador (máximo +10) pontos de dano por fogo.

Explosão de Horizikaul

Evocação [Sônica]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador atinge uma criatura com sons elevados e de alta freqüência. A *explosão de Horizikaul* sempre atinge o alvo, mesmo se ele estiver em combate corporal ou protegido por cobertura ou camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem total). O alvo sofre 1d4 pontos de dano sônico a cada 2 níveis de conjurador (mínimo 1d4, máximo 5d4) e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará ensurdecido durante 1d4 rodadas. Essa magia não funciona no interior de uma área afetada por *silêncio*.

Facilitar Escalada

Transmutação
Nível: Rgr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Trilha vertical com 3 m de largura e 6m de altura/nível
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O ranger cria uma trilha de apoios para mãos e pés na superfície de um precipício, tronco de árvore ou outro obstáculo vertical. Isso altera a superfície até o equivalente a um muro muito áspero (Escalar CD 10).

Faísca Elétrica

Evocação [Eletricidade]
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura ou objeto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador dispara uma pequena rajada de energia elétrica. Ele deve realizar um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A magia causa 1d3 pontos de dano por eletricidade.

Faro

Transmutação
Nível: Drd 2, Rgr 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia concede um sentido de olfato apurado ao alvo, equivalente à habilidade Faro possuída por alguns monstros. Essa habilidade permite à criatura detectar seus inimigos enquanto se aproximam, sentir o cheiro de oponentes escondidos e rastrear através do olfato. As criaturas que tiverem essa habilidade são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas.

A criatura consegue detectar seus oponentes por meio do olfato num raio de 9 m. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance aumenta para 18 m; contra o vento, o alcance diminui para 4,5 m. É possível detectar aromas fortes, como fumaça ou lixo putrefato com o dobro do alcance citado. Odores extremos, como a urina do gambá ou o fedor do troglodita, podem ser detectados com o triplo do alcance.

Quando uma criatura capta um aroma, não é possível revelar sua localização exata — apenas sua presença em algum lugar dentro do alcance — mas ela é capaz de usar uma ação padrão para definir a direção do cheiro. Caso se aproxime a 1,5 m do alvo, conseguirá apontar sua localização.

Qualquer criatura que tiver essa habilidade conseguirá rastrear através do olfato, realizando testes de Sabedoria para encontrar ou seguir a trilha. A CD comum para um rastro recente será 10 (não importa o tipo de superfície). Essa dificuldade aumentará ou diminuirá conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora posterior à criação do rastro, a CD aumentará em 2 pontos. Para todos os demais propósitos, essa habilidade funciona exatamente como o talento Rastrear. As criaturas capazes de rastrear por meio do olfato ignoram as condições da superfície e de visibilidade.

Componentes Materiais: Uma pitada de mostarda, de pimenta e uma gota de suor.

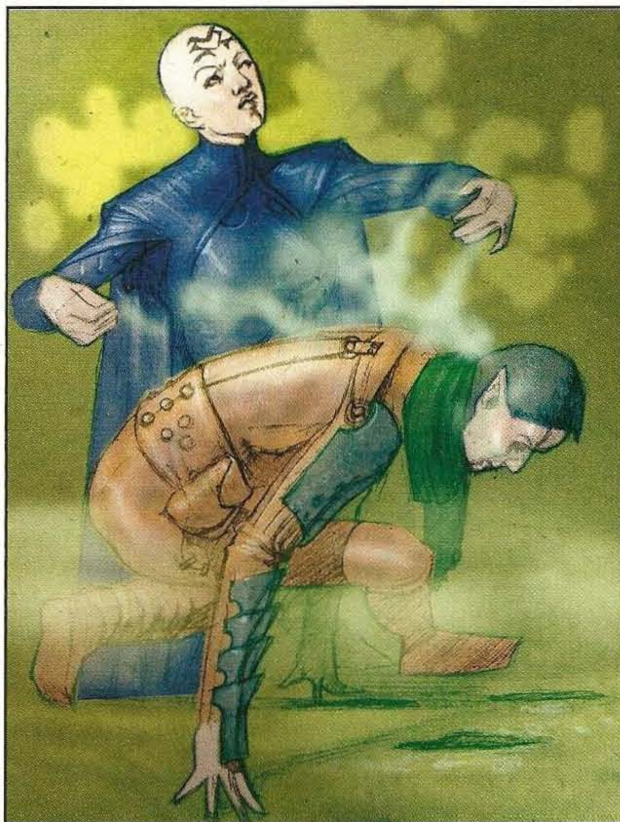

Faro

Ilustração de Carlo Arellano

Favor de Ilmater

Necromancia
Nível: Clr 4 (Ilmater), Pal 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Criatura voluntária
Duração: 1 minuto/nível ou instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Essa magia tem dois efeitos possíveis:

Fortitude Divina: O alvo se torna imune a dano por contusão, *feitiços*, compulsões e ataques com efeitos relacionados à dor. Quaisquer efeitos — ativos sobre a criatura quando a magia é lançada ou iniciados após a conjuração — que gerem as conseqüências citadas ou façam com que o alvo fique *pasmo*, exausto, fatigado, nauseado, zonzo ou atordoado são suspensos enquanto o *favor de Ilmater* permanecer ativo (despertando a criatura se necessário). O alvo permanece consciente se cair entre –1 e –9 pontos de vida e pode realizar 1 ação parcial a cada rodada enquanto continuar nesse estado. A duração dessa variante equivale a 1 minuto/nível. Quando a duração expirar, qualquer efeito suspenso e duradouro (como fadiga, que normalmente requer oito horas de descanso para uma recuperação completa) retornará. A duração do *favor de Ilmater* é deduzida dos outros efeitos ativos sobre a criatura; caso ela ultrapasse a duração das demais magias, elas serão dissipadas.

Pacto do Martírio: O personagem e uma criatura trocam seus valores totais de PV. Essa variante da magia funciona apenas se o conjurador tiver mais pontos de vida que o alvo no momento da conjuração. Se o alvo estiver inconsciente e morrendo, o personagem ficará inconsciente e estará morrendo. Se o alvo estiver estabilizado, o conjurador também ficará estável. A

magia transfere somente os PV reais, mas não os pontos de vida temporários. Quaisquer PV que ultrapassem o limite máximo da criatura serão perdidos.

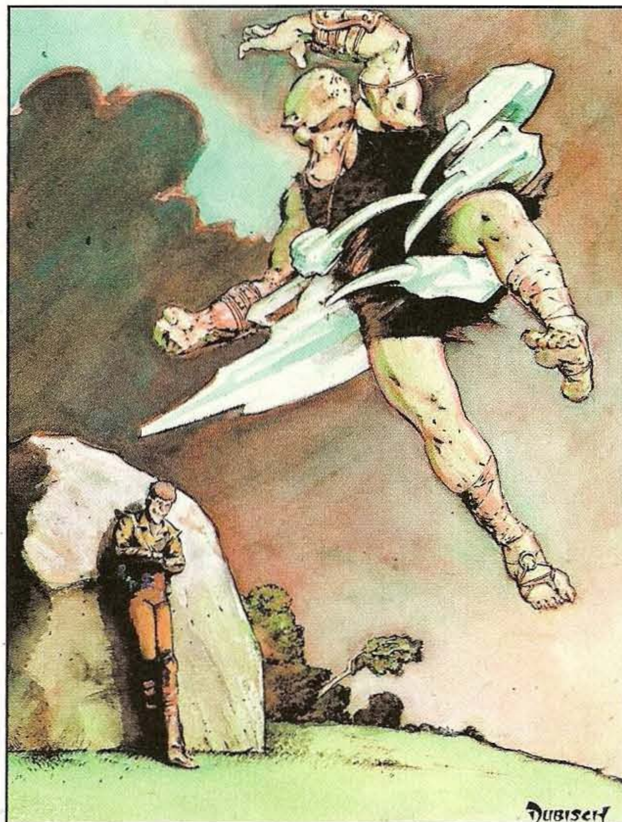
Os clérigos e paladinos que não veneram Ilmater usam o nome de sua própria divindade — *favor de Torm*, por exemplo.

Ferrão da Cura

Necromancia
Nível: Drd 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: O conjurador e uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem causa 1d6+1/nível pontos de dano a uma criatura viva e ganha a mesma quantidade de pontos de vida. O *ferrão da cura* não fornece mais pontos de vida que o limite normal do conjurador. Os PV excedentes serão perdidos.

Componentes Materiais: Cinco vespas mortas e secas.



Garra de Gelo Aprisionadora de Zajimarn

Ilustração de Michael Dubisch

Fogo Negro

Evocação [Fogo]
Nível: Clr 3 (Panteão Drow)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 0 m
Efeito: Chamas na palma da mão do conjurador.
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Chamas negras emergem da mão do conjurador; elas podem ser arremessadas ou usadas para tocar seus inimigos. As chamas aparecem na palma da mão e não causam dano ao conjurador ou seu equipamento. Elas não emitem luz, mas produzem o mesmo calor do fogo real.

O conjurador é capaz de desferir ataques de toque corpo a corpo que infligem 1d4+1 pontos de dano por fogo a cada dois níveis de conjurador (máximo +10). Por outro lado, também é possível lançar o *fogo negro* a até 40 m como uma arma de arremesso. É preciso realizar um ataque de toque à distância (sem penalidade de alcance) que causa o mesmo dano do ataque corporal. Logo após arremessar as chamas, novas labaredas surgem na mão do conjurador.

O *fogo negro* é invisível à visão normal, mas pode ser observado com visão no escuro com a mesma facilidade de que uma chama verdadeira (isso significa que *fogo negro* pode ser usado como um tipo de sinalizador para as criaturas que possuem essa habilidade).

Essa magia não funciona debaixo d'água.

Força da Pedra

Transmutação
Nível: Pal 2 (Moradin)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível

O personagem se torna mais forte. Essa magia concede 1d4+1 de bônus de aprimoramento na Força, além dos benefícios normais às jogadas de ataque, dano e demais aplicações do modificador dessa habilidade. A magia é dissipada instantaneamente se o personagem perder contato com o solo. Isso significa que ele não poderá saltar, realizar acrobacias ou investidas, correr ou mover-se além do seu deslocamento padrão na mesma rodada (essas ações removem os dois pés do solo) sem dissipar a magia. Uma muralha natural de pedra ou um telhado são considerados "solo" em relação à *força da pedra* (portanto, é possível escalar a parede de uma caverna e não dissipar a magia).

Forma das Profundezas

Transmutação [Mal]
Nível: Fet/Mag 6 (Mago Vermelho)
Componentes: V, M
Duração: 1 minuto/nível

Como *metamorfosear-se* (veja *metamorfosear-se*, página 233 do *Livro do Jogador*), com as alterações descritas acima, além do seguinte: o conjurador pode adquirir a forma de qualquer criatura abissal, diabo ou demônio disponível nas listas das magias *invocar criaturas I a V*. Não é possível assumir diversas formas com cada utilização dessa magia, mas o conjurador adquire todas as habilidades extraordinárias, similares à magia e sobrenaturais da criatura. O tipo do conjurador muda para "extra-planar" e as magias e efeitos que causariam dano ou afetariam os extra-planares malignos serão ca-

pazes de afetá-lo. Uma magia cujo efeito baniria o conjurador para seu plano original dissipa a *forma das profundezas* e o deixa zonzo durante 1 rodada por nível de conjurador (mas *não* o expulsa para outro plano).

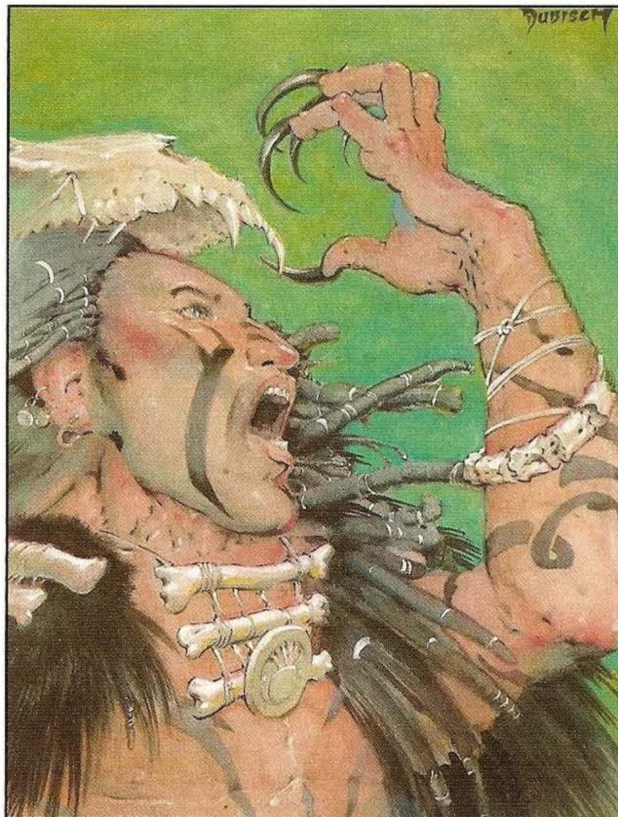
Componente Material: Um osso de qualquer criatura abissal, meio-abissal, demônio ou diabo.

Fortalecer a Terra

Transmutação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Uma estrutura de pedra ou formação rochosa de até 7,5 m³/nível
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O druida reforça uma estrutura da pedra ou formação rochosa. A magia *fortalecer a terra* dobra os PV e a dureza da estrutura. A magia é dissipada se o conjurador ultrapassar o alcance máximo. Essa magia não afeta constructos.

Ilustração de Michael Dubisch



Garras da Fera

Frenesi de Sangue

Transmutação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

O conjurador entra em um estado de fúria semelhante à de um bárbaro, mas menos eficaz. O frenesi concede +2 de bônus de Força e Constituição, +1 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade e –1 de penalidade na CA. A Constituição aprimorada aumenta seus PV em 1 ponto/nível, mas esses pontos de vida desaparecem quando a magia terminar. Com exceção das alterações descritas acima, a magia gera efeitos idênticos à fúria dos bárbaros (página 25 do *Livro do Jogador*.) O conjurador não é capaz de utilizar perícias que exijam concentração ou paciência e, após o término da magia, estará fatigado pelo restante do encontro.

Fúria dos Justos

Transmutação
Nível: Pal 3
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

Ao invocar o poder da sua divindade, o paladino imerge em energia positiva. Essa energia concede 1d4 pontos de vida temporários por nível de conjurador (máximo 10d4), +2 de bônus de armadura natural, +2 de bônus de aprimoramento de Força e Destreza e +2 de bônus sagrado em testes de resistência de Fortitude. Qualquer morto-vivo que golpear o personagem usando armas naturais causará o dano normal, mas sofrerá 1 ponto de dano de energia positiva simultaneamente, como os efeitos de *curar ferimentos mínimos*.

Garra de Gelo Aprisionadora de Zajimarn

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Garra de gelo de 3 m
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Similar à *mão poderosa de Bigby*, essa magia cria uma garra reptiliana Média feita de gelo. A garra de gelo realiza um ataque de Agarrar a cada rodada. Seu bônus de ataque equivale ao nível do conjurador + seu modificador de Inteligência ou Carisma (para magos e feiticeiros respectivamente) +7 pela Força da garra (24). Os testes resistidos utilizam os mesmos valores. Quando ela aprisiona um adversário, causa o dano normal da manobra (1d3 pontos de dano + modificador de Força). Como uma ação livre, o conjurador pode escolher entre infligir o dano ou imobilizar o alvo. Enquanto mantiver a criatura aprisionada, a garra causa 1d8 pontos de dano por frio além de qualquer dano da manobra.

A garra é capaz de atacar na rodada da sua conjuração. Alterar o alvo inicial exige uma ação padrão. A *garra de gelo* sempre ataca a partir da posição do conjurador e nunca recebe ou concede bônus por flanquear os adversários. Ela possui o mesmo total de pontos de vida do personagem e tem CA 20 (+10 natural). Ela sofre dano normalmente, embora seja imune

à maioria dos efeitos mágicos que não causam dano. Ela é incapaz de atravessar uma *muralha de energia* ou entrar em um *campo antimagia* e sofre os efeitos completos de uma *muralha prismática* ou *esfera prismática*. Seus testes de resistência utilizam os modificadores do conjurador. As magias *desintegrar* ou *dissipar magia* são capazes de destruí-la, ela é imune ao frio, mas sofre dano dobrado por fogo.

Foco: Uma luva branca de couro e um pedaço de cristal de rocha puro.

Garras da Fera

Transmutação
Nível: Drd 1, Rgr 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

Os dedos do conjurador se transformam em garras. Suas mãos se tornam armas que causam 1d6 pontos de dano. Caso o dano desarmado básico do personagem seja maior que 1d6, ele não se altera. O conjurador é considerado armado enquanto a magia permanecer ativa.

Gatilho de Magia de Simbul

Transmutação
Nível: Fet/Mag 9

Como o *seqüenciador de magias de Simbul*, mas afeta magias de 7° nível ou inferior e é possível criar uma seqüência com magias de até 4° nível.

Além disso, também é possível designar uma magia ou uma seqüência de magias que estejam na matriz para serem ativadas sob as condições estabelecidas pelo personagem no momento da conjuração do *gatilho de magia de Simbul*. Essa ação é similar à magia *contingência*. A magia — ou seqüência — a ser acionada pelas condições deve ser capaz de afetar o personagem, como *queda suave* ou *levitação*. As condições necessárias para a ativação devem ser claras, embora possam ter características genéricas. Em todos os casos, o *gatilho de magia de Simbul* imediatamente aciona as magias (ou seqüências) selecionadas, que são "conjuradas" instantaneamente quando as circunstâncias pré-determinadas ocorrerem. O conjurador não conseguirá impedir a ativação nesse momento.

Foco: Um diamante de 1.500 PO (no mínimo).



Glória do Mártir

Gatilho para Pergaminhos

Transmutação
Nível: Clr 5 (Mystra)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Pergaminho tocado
Duração: Permanente até ser descarregado
Teste de Resistência: Nenhum (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O clérigo determina uma série de condições para a ativação de um pergaminho; caso esses requisitos sejam atendidos, a magia contida no item será conjurada sobre ele como se o personagem usasse uma ação padrão para fazê-lo. Se o pergaminho armazenar um efeito que não exista na lista de magias do clérigo quando as condições forem atendidas, o *gatilho para pergaminhos* não será acionado e será dissipado. Quaisquer aspectos relacionados com a ativação normal do pergaminho (como valor mínimo de habilidade ou teste de conjurador) ainda se aplicam e, se não forem atendidos, o *gatilho* se dissipará sem gerar efeitos.

As condições necessárias para a ativação devem ser claras, embora possam ter características genéricas. Por exemplo, um *gatilho para pergaminhos* vinculado a um pergaminho de *respirar na água* poderia estabelecer que a qualquer momento que o conjurador seja mergulhado ou envolto por água ou algum líquido similar, *respirar na água* seria acionada instantaneamente. Quando forem estabelecidas condições intrincadas ou confusas, o *gatilho* poderá falhar. O pergaminho será ativado baseado apenas nas condições predeterminadas, a despeito da vontade do conjurador.

O pergaminho precisa estar preso ao braço ou à testa do clérigo — geralmente bem dobrado ou acondicionado em uma caixa pequena — e será considerado uma braçadeira ou tiara para determinar o limite de itens mágicos do personagem. O nível máximo da magia contida no pergaminho equivale a um terço do nível do conjurador (arredondado para baixo, máximo 5° nível). Ela deve ter alcance Pessoal e as condições de ativação devem ser claras como em *contingência*.

Se outra pessoa utilizar o *gatilho para pergaminhos*, ele será dissipado. O clérigo pode remover e recolocar o pergaminho sem afetar a magia; no entanto, se o item permanecer 24 horas afastado do seu corpo, o *gatilho* terminará sem danificar a magia do pergaminho.

Ilustração de Michael Dubisch

General dos Mortos-Vivos

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 8 (Velsharoon)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 dia/nível

O personagem aumenta o limite de DV de mortos-vivos que ele é capaz de controlar simultaneamente. Acrescente 10 vezes o nível do conjurador ao limite de dados de vida disponível para controlar mortos-vivos do clérigo. Quando a duração da magia terminar, ele perderá o controle sobre os mortos-vivos excedentes, como se tivesse liberado as criaturas voluntariamente.

Glória do Mártir

Abjuração
Nível: Pal 4 (Ilmater)
Componentes: V, G, F, FD
Alvos: Uma criatura

Como *proteger outro*, exceto pelas alterações acima. Todas as criaturas estarão vinculadas ao personagem, portanto ele absorverá metade do dano que elas sofrerem.

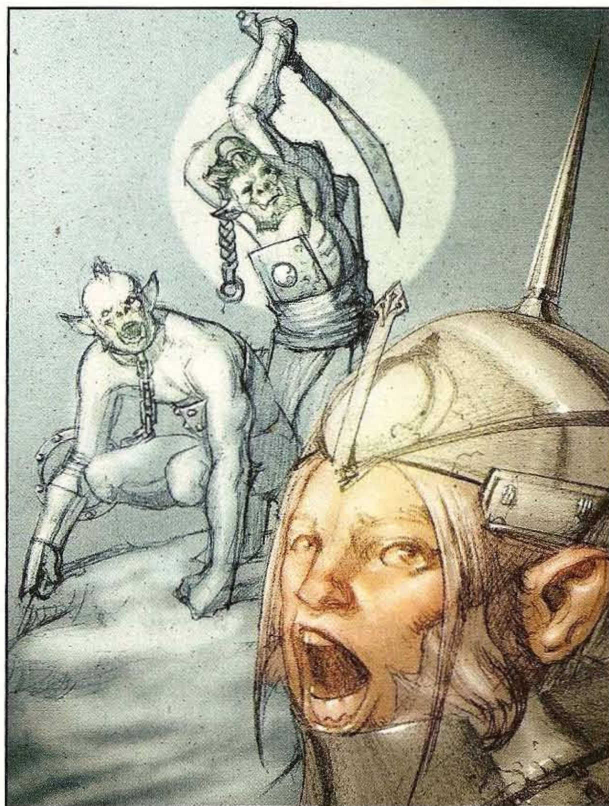
Se o personagem morrer enquanto essa magia permanecer ativa, ela termina em uma explosão de energia positiva que cura 1d8 pontos de vida a cada criatura vinculada ao paladino.

Grito da Liderança

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônico]
Nível: Brd 1, Hrp 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 9 m
Área: Explosão de 9 m de raio centrada no conjurador
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem emite um grito capaz de parar multidões, que demonstra uma postura de autoridade difícil de ser ignorada. A magia afeta somente as criaturas que tenham 5 DV ou menos, que ficarão *pasmas* durante 1 rodada se fracassarem no teste de resistência.

As criaturas que estiverem além do raio de explosão ouvirão o grito, mas não serão afetadas.



Grito de Alerta

Ilustração de Carlo Arellano

Grito de Alerta

Transmutação [Sônica]
Nível: Pal 1 (Arvoreen)
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Veja texto
Área: Veja texto
Duração: 1 rodada (veja texto)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O paladino pronuncia até cinco palavras, que serão magicamente amplificadas até serem ouvidas por todas as criaturas num raio de 400 m. Qualquer criatura na área afetada ouvirá o alerta com o mesmo volume pronunciado pelo conjurador. A magia não causa danos aos ouvintes e não é capaz de transmitir efeitos mágicos (como a canção da harpia, efeitos sônicos ou *feitiços*), embora uma criatura que já tenha sido afetada por uma magia desse tipo (como *sugestão*) reaja a uma palavra de comando ou ordem transmitida pelo *grito de alerta*.

Qualquer criatura adormecida naturalmente (mas não afetada pelo *sono* induzido por magia) num raio de 400 m despertará com o *grito de alerta*.

Grito de Guerra

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]
Nível: Brd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (veja texto)

O conjurador investe com um grito de guerra que aumenta sua determinação e intimida seus adversários. Ele recebe +2 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano ou +4 de bônus durante uma Investida.

Qualquer adversário engajado em combate corporal com o personagem deve obter sucesso em um teste de Vontade ou ficará apavorado. Se obtiver sucesso, o alvo não será afetado pelo *grito de guerra* durante um dia inteiro.

Harmonia

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônico]
Nível: Brd 1
Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Variável (veja texto)

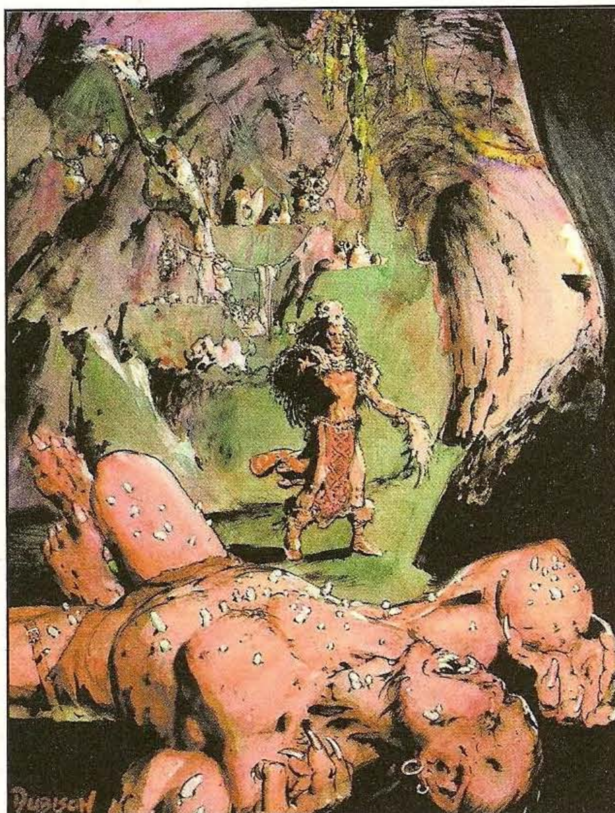
Quando o bardo tocar um instrumento, entoar uma canção, recitar um poema épico ou pronunciar discursos de encorajamento, será capaz de inspirar uma confiança ainda maior em seus aliados. Se estiver sob os efeitos dessa magia, o personagem concede +4 de bônus de moral em testes de resistência contra feitiços e efeitos de medo e +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano quando usar a habilidade *inspirar coragem* dos bardos.

O efeito permanece ativo até o término de *inspirar coragem*. Se o bardo não usar a habilidade em até 10 rodadas após a conjuração da magia, os efeitos de *harmonia* serão perdidos.

Harpa Fantasma

Adivinhação
Nível: Brd 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Qualquer objeto
Duração: 5 minutos/nível (D)

O bardo prepara um objeto para gravar e reproduzir uma canção que foi tocada ou entoada nas proximidades. Quando é conjurada, esta magia procura a reverberação de todas as notas de uma canção que foi tocada nas últimas 24 horas em um raio de 15 m. Ela grava essas notas e ressonâncias. Caso diversas canções tenham sido executadas naquele local, a *harpa fantasma* gravará a mais recente, desde as primeiras notas da obra em questão. Ao comando verbal do bardo ("toque"), a *harpa* repetirá a melodia. A música continua até que ele ordene o contrário ou até a duração da magia terminar. A *harpa fantasma* não grava diálogos. Sua reprodução limitada não consegue reproduzir os efeitos da música de bardo, outros efeitos mágicos, nem conjurar magias.



Infestação de Larvas

Ilustração de Michael Dubisch

Inferno

Transmutação [Fogo]
Nível: Drd 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Essa magia faz uma criatura explodir em chamas. As roupas, equipamentos, cabelos e a pele do alvo queimam sem controle. As labaredas causam 2d6 pontos de dano a cada rodada até o final da duração ou até que a vítima consiga extinguir as chamas. Os itens inflamáveis e mundanos portados pela criatura fracassam automaticamente nos seus testes de resistência. A magia não afeta criaturas que não possuam pele, cabelos, roupas ou itens inflamáveis.

Após a primeira rodada, o alvo pode usar uma ação de rodada completa para tentar apagar as chamas antes de sofrer o dano adicional. É necessário obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para extinguir o fogo. Rolar no chão concede +2 de bônus nesse teste. Mergulhar em um lago ou extinguir as chamas por meio de magia funciona de imediato.

Componente Material: Um punhado de cera de abelha.

Infestação de Larvas

Necromancia
Nível: Drd 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/2 níveis
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O druida infesta o alvo com criaturas semelhantes a vermes; é preciso obter sucesso num ataque de toque corpo a corpo para fazê-lo. Os vermes causam 1d4 pontos de dano temporário de Constituição por rodada. O alvo realiza um novo teste de resistência de Fortitude para evitar o efeito a cada rodada. A magia termina se o alvo obtiver sucesso nesse teste.

A infestação pode ser removida com *remover doenças* ou *cura completa.*

Componente Material: Um punhado de moscas mortas e secas.

Inimigo Eterno dos Mortos-Vivos

Abjuração [Bem]
Nível: Clr 9 (Lathander)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura/5 níveis
Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A criatura afetada por essa magia adquire habilidades especiais que lhe permitem destruir mortos-vivos com mais eficácia.

Todos os alvos sofrem os efeitos de *proteção contra energia negativa*, mas seus testes de resistência contra ataques de energia negativa recebem +10 de bônus sagrado. Eles também se tornam imunes aos ataques especiais de mortos-vivos que inflijam dano de habilidade (temporário ou permanente), doenças ou venenos. As criaturas afetadas são capazes de desferir ataques corporais ou à distância contra mortos-vivos etéreos ou incorpóreos, como se empunhassem armas de *toque espectral*. Finalmente, adquirem +4 de bônus de deflexão na CA contra ataques de mortos-vivos.

Inquietação

Abjuração [Sônica]
Nível: Brd 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

A canção ou o poema do bardo inspira um sentimento de paranóia em seu alvo. A vítima restringirá seus movimentos para evitar qualquer contato físico, até mesmo com seus aliados. Se ela for atacada em combate corporal e não puder fugir, permanecerá em defesa total.

Investida Estratégica

Abjuração
Nível: Alg 1, Pal 1 (Cavaleiro Vermelho)
Componentes: V, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

O personagem adquire os benefícios do talento Mobilidade, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele não precisa executar a manobra investida para adquirir os benefícios do talento.

Invocar Mortos-Vivos

1º Nível	2º Nível	3º Nível	4º Nível	5º Nível
Esqueleto Médio	Zumbi Médio	Zumbi Grande	Allip	Múmia
Zumbi Pequeno	Esqueleto Grande	Carniçal	Lívido	Sombra
		Esqueleto Enorme	Zumbi Enorme	Inumano
				Cria vampírica

Invocar Mortos-Vivos I

Conjuração (Invocação) [Mal, veja texto]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Uma criatura invocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Similar a *invocar criaturas I*, mas o conjurador invoca um morto-vivo. A magia invoca uma das criaturas da lista de 1º nível, descritas na tabela Invocar Mortos-Vivos, a seguir. É possível escolher o morto-vivo invocado e alterar essa escolha sempre que a magia for utilizada. As criaturas invocadas não são consideradas no limite de Dados de Vida de mortos-vivos controlados pelo personagem com *animar os mortos* ou com a energia negativa dos clérigos.

Quando essa magia é usada para invocar um morto-vivo do ar, do caos, da terra, do mal, do fogo, do bem, da ordem ou da água, ela adquire os mesmos descritores da criatura invocada.

Foco: Uma bolsa minúscula, uma vela pequena (apagada) e um osso entalhado de algum humanóide.

Invocar Mortos-Vivos II

Conjuração (Invocação) [Mal, veja texto]
Nível: Fet/Mag 2
Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar mortos-vivos I*, mas é possível invocar um morto-vivo da lista de 2º nível ou 1d3 mortos-vivos do mesmo tipo da lista de 1º nível.

Invocar Mortos-Vivos III

Conjuração (Invocação) [Mal, veja texto]
Nível: Fet/Mag 3
Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar mortos-vivos I*, mas é possível invocar um morto-vivo da lista de 3º nível, 1d3 mortos-vivos do mesmo tipo da lista de 2º nível ou 1d4+1 mortos-vivos do mesmo tipo da lista de 1º nível.

Invocar Mortos-Vivos IV

Conjuração (Invocação) [Mal, veja texto]
Nível: Fet/Mag 4

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar mortos-vivos I*, mas é possível invocar um morto-vivo da lista de 4º nível, 1d3 mortos-vivos do mesmo tipo da lista de 3º nível, ou 1d4+1 mortos-vivos do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Invocar Mortos-Vivos V

Conjuração (Invocação) [Mal, veja texto]
Nível: Fet/Mag 5
Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar mortos-vivos I*, mas é possível invocar um morto-vivo da lista de 5º nível, 1d3 mortos-vivos do mesmo tipo da lista de 4º nível, ou 1d4+1 mortos-vivos do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Isca Ilusória

Ilusão (Idéia)
Nível: Rgr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Efeito: Imagem que imita o conjurador e todos os seus aliados num raio de 15 m
Duração: 10 minutos/nível (D)

Para frustrar emboscadas, o conjurador projeta uma imagem duplicada dele e de seus companheiros.

A magia cria uma ilusão completa, com imagens, som, odores, textura e temperatura. Ela imita com exatidão as ações do conjurador e seus aliados, limitada por uma distância de 15 m. Se o terreno entre a ilusão e os personagens for muito diferente, ou algum personagem realizar uma ação que a magia não possa duplicar (por exemplo, escalar uma árvore quando não existe nenhuma para a ilusão escalar também), os observadores automaticamente realizam um teste de resistência. Além disso, qualquer envolvido que se afastar do alcance normal da magia desaparecerá da ilusão.


Lâmina Negra do Desastre

Jato Ácido

Conjuração (Criação) [Ácido]
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Um projétil de ácido
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador dispara uma pequena esfera de ácido contra o alvo. Ele deve obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir a vítima. Caso fracasse, o ácido não espirrará. A magia causa 1d3 pontos de dano por ácido.

Lâmina Negra do Desastre

Conjuração (Criação)
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Fenda planar em forma de espada
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma fenda negra no seu plano de existência com a forma de uma espada de 90 cm de comprimento. A lâmina ataca qualquer criatura dentro do alcance, conforme a vontade do personagem, a partir da rodada em que foi conjurada. A lâmina realiza um ataque de toque por rodada contra o alvo selecionado; seu bônus de ataque equivale ao bônus base de ataque + o bônus de Inteligência ou Carisma do conjurador (para magos e feiticeiros, respectivamente).

Qualquer coisa atingida pela lâmina sofre 2d12 pontos de dano (que ignora a dureza dos objetos). A margem de ameaça da lâmina é 18–20/x2 e ela é considerada uma arma +5 para superar a Redução de Dano. Em um golpe decisivo, a vítima sofre os efeitos da magia *desintegrar*, além do dano normal. A lâmina consegue atravessar qualquer barreira mágica de nível igual ou inferior ao seu nível de magia, embora não seja capaz de penetrar zonas de magia morta ou um *campo antimagia*. Ela pode ferir criaturas etéreas e incorpóreas como um efeito de energia.

A lâmina sempre ataca da direção do conjurador. Ela não recebe e nem concede bônus por flanquear um inimigo. A magia se dissipa se a lâmina ultrapassar o alcance máximo ou sair da linha de visão do personagem. É possível redirecionar a espada para atacar outro alvo usando uma ação padrão.

Ilustração de Brian Snõddy

A magia *portal* serve de contramágica para anular uma *lâmina negra do desastre*. Uma *âncora dimensional* conjurada sobre a lâmina a dissipará imediatamente. A espada é imune a ataques físicos, mas *dissipar magia*, uma *esfera da aniquilação* e um *bastão do cancelamento* conseguem afetá-la. Sua CA de toque é 13.

Lâmina Persistente de Shelgarn

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Uma lâmina pequena
Duração: 1 rodada/2 níveis
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador evoca uma pequena lâmina feita de energia. Ela atinge um deslocamento de 12 m e ataca qualquer criatura ao alcance da magia, selecionada pelo personagem, a partir da rodada da conjuração. Ela age uma vez por rodada, durante seu turno, com um bônus de ataque que equivale à metade do modificador de Carisma ou Inteligência (para feiticeiros e magos, respectivamente) do conjurador; a lâmina causa o dano de uma adaga (que inclui a margem de ameaça e modificadores de sucesso decisivo). Se um aliado atacar a mesma criatura, a lâmina se deslocará no turno do conjurador para flanquear o alvo. Como é um efeito de energia, ela é capaz de afetar criaturas incorpóreas ou etéreas. A lâmina tem CA 14 (+2 tamanho, +2 Destreza) e 1 PV.

A cada rodada depois da primeira, é possível alterar o alvo da lâmina usando uma ação padrão; caso contrário, ela continuará a atacar o alvo original. Se o defensor possuir Resistência à Magia, o personagem deverá executar o teste de conjurador depois do primeiro ataque bem-sucedido da *lâmina persistente de Shelgarn*. Um fracasso dissipará a magia. Caso contrário, a criatura sofrerá o efeito total enquanto a magia permanecer ativa.

Foco: Uma adaga de prata.

Lâmina Sedenta

Transmutação
Nível: Rgr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Uma arma de corte
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O conjurador concede +3 de bônus de melhoria a uma arma de corte. A arma emite um brilho azulado e ígneo, produzindo luminosidade como uma tocha.

Lâminas Corpóreas

Transmutação
Nível: Clr 2 (Loviatar)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

Pontas semelhantes a adagas emergem do corpo e roupas do conjurador. Essas pontas parecem metálicas, mas não são feitas de metal e são incapazes de ferir o conjurador ou interferir com seus movimentos e ações. Elas infligem 1d6 pontos de dano por perfuração (dec. x2) durante a manobra Agarrar. As lâminas são consideradas armas comuns e a magia concede o talento necessário para usá-las. O conjurador também pode desferir ataques corporais regulares (ou com a mão inábil) usando as pontas; elas são consideradas armas leves. Durante a manobra Agarrar, as pontas causam dano normal. Se o conjurador for agarrado, as pontas causam 2 pontos de dano ao atacante. O conjurador recebe +4 de bônus em testes de Arte da Fuga para escapar de uma rede, corda, imobilização ou uma magia capaz de enredá-lo.

Lançar Item

Transmutação
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Alvo: Um item Minúsculo empunhado pelo conjurador, com até 5 kg
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador dispara um item Minúsculo com grande velocidade na direção do alvo ou local selecionado. A magia protege o item contra danos causados pelo disparo (por exemplo, um ovo não quebraria ao ser arremessado e um frasco de fogo grego não racharia devido à aceleração súbita), mas não o protegerá quando atingir o alvo.

Em geral, essa magia é utilizada para arremessar itens perigosos (frascos de ácido, pedras trovão e similares) contra alvos impossíveis de atingir normalmente. Alguns efeitos mágicos incomuns (como a pedra brilhante criada por uma *bola de fogo controlável*) podem ser disparados com segurança usando essa magia.

Lançar Virote

Transmutação
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um virote de besta empunhado pelo conjurador

Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia é conjurada sobre um virote, que será arremessado na direção do alvo como se tivesse sido disparado por uma besta leve. Todas as propriedades do virote (como habilidades mágicas, bônus de obra-prima, etc.) ou talentos do conjurador (como Tiro Certeiro, Foco em Arma [besta leve], etc.) se aplicam.

Lembrança Gentil de Nybor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 1 (Mago Vermelho)
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 2 rodadas
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Essa magia era muito popular entre os capatazes e os proprietários que desejavam forçar seus escravos a trabalhar um pouco mais rápido. Atualmente, os magos vermelhos a utilizam como uma magia de combate primária. O alvo sente uma dor aguda e agonizante, que o deixa *pasmo* (sem ações, mas capaz de se defender contra ataques normalmente) durante 1 rodada. O alvo sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataques, testes de resistência e na maioria dos testes enquanto estiver sob o efeito da magia. Em contrapartida, o alvo recebe +2 de bônus de circunstância de Força.

Foco: Um pedaço de madeira de 30 cm (no mínimo).

Liquefação Esquelética de Simbul

Transmutação
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Essa magia transforma os ossos e os tecidos do alvo em uma gosma — semelhante a um limo — que despenca imediatamente no chão, incapaz de reassumir sua forma original. A Destreza é reduzida para 1, o deslocamento se limita a Natação 3 m e o alvo perde a habilidade de atacar, falar, carregar objetos ou conjurar magias com componentes gestuais. Entretanto, ele ainda conseguirá utilizar habilidades similares a magia ou sobrenaturais. Será impossível flanquear a criatura e ela ficará imune a sucessos decisivos. Seus equipamentos não são afetados.

Normalmente, essa magia é utilizada como uma punição ou para incapacitar oponentes sem matá-los.

Lobos de Madeira

Transmutação
Nível: Drd 4
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Cria um ou mais lobos
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem transforma pequenas figuras de madeira em lobos (um animal a cada dois níveis de conjurador) que surgem entre ele e seus adversários. As criaturas agem sozinhas, mas obedecem aos comandos mentais do druida. Em todos os aspectos, os lobos são animais normais, mas possuem Resistência à Magia 13 e a habilidade especial presença aterradora (consulte o *Livro dos Monstros*). No término da duração, os lobos se transformam em figuras de madeira novamente.

Foco: Uma figura de madeira para cada lobo que será criado.

Luz do Pós-Vida

Necromancia [Mal]
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um morto-vivo corpóreo
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O morto-vivo corpóreo afetado pela *luz do pós-vida* emite uma energia fria e azulada que prejudica a essência vital das criaturas vivas, mas não causa dano a outros mortos-vivos ou objetos. Os ataques corporais do morto-vivo causam 2d4 pontos de dano adicional. Se o defensor possuir Resistência à Magia, o personagem deverá executar o teste de conjurador depois do primeiro ataque bem-sucedido. Um fracasso indica que a criatura será imune ao efeito dessa conjuração.

Se o morto-vivo for destruído, a *luz do pós-vida* continuará a brilhar no local da destruição da criatura enquanto a magia permanecer ativa; qualquer ser vivo que tocar a aura sofrerá 2d4 pontos de dano. Se um morto-vivo se tornar incorpóreo (como um vampiro assumindo a *forma gasosa*), a magia se dissipará sem deixar resquícios.

Componente Material: Um vaga-lume ou pirilampo vivo ou morto.

Maça de Odo

Evocação [Energia]
Nível: Clr 3 (Helm)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: 0 m
Efeito: Maça de energia

Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O clérigo cria uma maça de energia luminosa que surge em sua mão. Quando usada contra uma criatura, ele deve realizar um ataque de toque corpo a corpo. Se obtiver sucesso, a *maça de Odo* causará 1d6 pontos de dano por energia por nível de conjurador (máximo 10d6). Os mortos-vivos sofrem +1 ponto de dano adicional por nível de conjurador (máximo +10). Qualquer criatura atingida deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisada durante 1 rodada.

Enquanto estiver segurando a maça, o clérigo pode declarar que ela absorverá a próxima magia hostil lançada contra ele.

A arma será empunhada na mão do conjurador, mas (diferente de manter um efeito de toque carregado) não desaparece quando outra magia é conjurada.

A maça desaparecerá se atingir uma criatura, absorver uma magia ou for arrancada do clérigo. O ponto exato onde ela desaparecer será alvo da magia *luz* até o final da duração remanescente.

Majestade do Carvalho

Ilusão (Sensação)
Nível: Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 3 rodadas/nível

O personagem invoca a força do carvalho para ampliar sua capacidade de intimidar os adversários. Ele adquire +10 de bônus de competência em testes de Intimidar.

Maldição do Revés

Transmutação
Nível: Clr 2 (Beshaba)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador aflige o alvo com uma maldição temporária, impondo –3 de penalidade de aprimoramento em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e perícias. A *maldição do revés* pode ser removida por qualquer magia que elimine *rogar maldição.*

Mandíbula do Caos

Abjuração [Caos]
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Emanação de 4,5 m de raio
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (veja texto)

O conjurador cria uma área ruidosa de energia ondulante vermelho-púrpura, semelhante a uma grande boca. Esse campo de energia tem os seguintes efeitos em qualquer coisa que tocá-lo ou entrar nele:

Primeiro, todas as criaturas — exceto o conjurador — sofrem 1 ponto de dano por energia por nível de conjurador. A Resistência à Magia se aplica ao dano (mas não aos demais efeitos da magia). As criaturas afetadas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade a cada rodada. Um sucesso reduz o dano à metade (naquela rodada).

Segundo, a energia do caos atrapalha a concentração; quaisquer ações desse tipo (como a conjuração de magias ou a utilização de habilidades similares) exigem um teste de Concentração (CD 25 + nível da magia) para serem executadas.

As criaturas do subtipo [Caos] são imunes ao dano, embora sejam afetadas normalmente pelos demais efeitos.

Componente Material: Uma mandíbula com dentes.

Manto de Magias

Abjuração
Nível: Clr 6 (Mystra)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O clérigo envolve a criatura com uma aura de energia que a protegerá contra uma magia específica a cada 4 níveis de experiência. A proteção não afeta magias de 4° nível ou superior ou qualquer magia de toque.

Quando o alvo do *manto de magias* for visado diretamente ou estiver na área de efeito da(s) magia(s) predeterminada(s), o efeito absorverá a magia completamente. A criatura será capaz de utilizar essa energia para dois fins:

Cura: O alvo recebe os efeitos imediatos de *curar ferimentos* do nível da magia absorvida. Ela será idêntica à magia pertinente conjurada pelo clérigo responsável pelo *manto de magias*. Se o alvo estiver inconsciente, a energia automaticamente será convertida em *curar ferimentos,* não importa a escolha do jogador.

Receber Magia: A energia se converte imediatamente em uma magia predeterminada pelo clérigo durante a conjuração do *manto de magias*. Ela deve pertencer ao 4° nível ou inferior e constar entre as suas magias preparadas. Esse efeito não elimina a magia do limite diário do clérigo. Se o nível do efeito absorvido for menor que o nível da magia selecionada, será impossível ativar essa variação. Os efeitos são idênticos à magia pertinente conjurada pelo clérigo responsável

pelo *manto de magias*. A duração dessa magia pode ultrapassar a duração do *manto de magias*.

Por exemplo, um clérigo pode selecionar *relâmpago* para ser absorvido pelo *manto de magias* e determinar a ativação de *círculo mágico contra o mal* quando isso ocorrer. Portanto, sempre que estiver na área de um *relâmpago* (ou qualquer outra magia escolhida pelo clérigo), o alvo será imediatamente afetado por um *círculo mágico contra o mal*.

O *manto de magias* é capaz de absorver 1d4 níveis de magia +1 a cada 4 níveis de conjurador (máximo 1d4+5) antes de ser eliminado. Se o *manto de magias* não tiver condições de absorver uma magia, ele não gera qualquer efeito.

Manto Rosa

Abjuração [Luz]
Nível: Clr 1 (Lathander)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia envolve a criatura com um brilho de radiação rosácea, fraca e suave, equivalente à luz de uma vela. Esse brilho protege o alvo contra efeitos que causam dor (como a *lembrança gentil de Nybor*), náusea e medo, concedendo +1 de bônus sagrado por nível de conjurador (máximo +10) em testes de resistência contra esses efeitos e magias. O alvo também se torna temporariamente imune a venenos (semelhante a *retardar envenenamento*). Essa magia apenas interrompe os efeitos, mas não os elimina; eles voltarão a afetar o alvo assim que a duração do *manto rosa* terminar.

Mão Afiada de Laeral

Transmutação
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Sua mão
Duração: 1 rodada/nível (D)

O conjurador altera a estrutura da própria mão e ela se torna rígida e afiada como uma lâmina. A *mão afiada de Laeral* concede +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano para ataques desarmados e inflige dano normal em vez de dano por contusão. O personagem é considerado um adversário armado. Ele não pode usar a mão alterada na conjuração de magias, mas ainda é capaz de manipular objetos. O bônus de melhoria não afeta os ataques de toque do personagem.

Mão de Sombras

Ilusão (Sombras)
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Mão de 1,5 m
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma mão flutuante Média composta de sombras. A *mão de sombras* tem uma coloração cinza opaca, 1,5 m de comprimento e 1,5 m de largura com os dedos abertos. Ela oferece cobertura como a *mão interposta de Bigby* (meia cobertura), carrega materiais como o *disco flutuante de Tenser*, ataca os oponentes selecionados ou faz gestos como uma mão comum.

A mão tem CA 18 (+6 natural, +2 deflexão) e metade do total de pontos de vida do conjurador. Ela pode ser atingida da mesma forma que a *mão interposta de Bigby* e utiliza os modificadores de testes de resistência do personagem.

Alterar o alvo ou a tarefa executada pela *mão de sombras* exige uma ação padrão; ela consegue se deslocar para qualquer local dentro do alcance. Caso não receba nenhuma ordem, ela seguirá o conjurador usando o mesmo parâmetro de deslocamento dele e conservará a distância pré-determinada. A magia será dissipada se a mão ultrapassar o alcance máximo.

Se estiver carregando itens e receber ordens para fazer outra coisa, a mão derrubará os objetos ou criaturas para executar a nova tarefa (o conjurador pode ordenar que ela deposite sua carga no solo com cautela usando uma ação padrão). Diferente do *disco flutuante de Tenser*, a *mão de sombras* não seguirá o conjurador a uma distância fixa — é possível controlar seu posicionamento relativo.

Se receber ordens para atacar, ela desfere ataques de pancada usando o bônus base de ataque do personagem (+4 pela própria Força 18), inflige 1d6+4 pontos de dano e se interpõe entre o conjurador e seu adversário atual. Ela não consegue executar manobras especiais de combate como encontrão, agarrar ou imobilização.

Mão de Torm

Abjuração [veja texto]
Nível: Clr 4 (Torm), Pal 4
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 3 m
Área: Emanação de 3 m de raio centrada no conjurador
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma zona de proteção imóvel que pode ser transposta por qualquer integrante da sua religião, mas que repele todos os demais. A área protegida tem uma borda brilhante visível; acima dela, encontra-

se a imagem fantasmagórica de uma mão gigante (a aparência da mão depende de sua divindade patrona — os clérigos de Torm criam uma manopla de metal reluzente, os servos de Bane obtêm uma manopla de metal negro com garras e os seguidores de Malar geram uma enorme garra bestial).

As criaturas que venerem a mesma divindade patrona do conjurador ou estejam portando um símbolo sagrado dessa divindade são capazes de entrar e se deslocar no interior da área protegida sem problemas. Quaisquer outras criaturas que tentem fazê-lo devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficarão atordoadas durante 1 rodada. Caso a única ação da criatura seja tentar abandonar a área da magia, a proteção não a impedirá.

Os clérigos e paladinos de deuses que não sejam Torm batizam essa magia com o nome de sua própria divindade — *mão de Ilmater*, por exemplo. Essa magia apresenta os descritores de tendência da divindade pertinente. Portanto, a *mão de Torm* é uma magia [Leal] e [Boa].

Mão do Divino

Evocação [veja texto]
Nível: Alg 2, Clr 2, Pal 2
Componentes: V, G, FD
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica) (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma aura protetora de energia divina ao redor do alvo. A aura fornece bônus em todos os testes de resistência. Uma divindade patrona Boa concede +2 de bônus sagrado e a magia terá o descritor [Bem]; uma divindade patrona Má concede +2 de bônus profano e a magia terá o descritor [Mal].

A *mão do divino* afeta somente criaturas com a mesma divindade patrona do conjurador ou com a mesma tendência desse deus. Caso seja conjurada em um alvo que não atenda essas especificações, a magia fracassa.

Mãos Faiscantes

Evocação [Luz]
Nível: Clr 1 (Selûne), Drd 1, Hrp 1, Hth 1, Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

A mão do personagem é envolvida com partículas de luz piscante, similares a um conjunto de faíscas renováveis. As luzes apresentam qualquer coloração escolhida, que não poderá ser alterada depois da conjuração. A magia *mãos faiscantes* emite luz como uma vela, mas não gera calor, nem pode incendiar objetos.

É possível usar as *mãos faiscantes* em um ataque de toque corpo a corpo/nível. Uma criatura viva tocada sofre 1d4+1/nível pontos de dano (máximo +5). Contra mortos-vivos, a magia causa 1d6+1/nível pontos de dano (máximo +5). Ela não afeta alvos que não sejam vivos ou mortos-vivos (como um constructo).

Mãos Mágicas Aprimoradas

Transmutação
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Um objeto ou criatura com até 5 kg/nível
Duração: Concentração
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem aponta seu dedo na direção de um objeto ou criatura distante e torna-se capaz de movê-la conforme sua vontade. Usando uma ação equivalente a movimento, o personagem consegue deslocar o alvo até 6 m em qualquer direção, embora a magia seja dissipada caso ultrapasse o alcance máximo.

Uma criatura pode anular esse efeito com um teste de resistência de Vontade bem-sucedido ou usando sua RM, mas apenas se estiver portando o objeto visado ou for designada como o alvo de *mãos mágicas aprimoradas*.

É possível deslocar o alvo na vertical, horizontal ou ambos. É impossível afetar objetos ou criaturas que superem o alcance da magia.

Um objeto pode ser manipulado por telecinésia como se fosse empunhado pelo conjurador. Por exemplo, é possível puxar uma alavanca ou corda, virar uma chave, girar um objeto, etc., desde que a força necessária esteja dentro do limite de peso. O personagem seria capaz de desatar nós simples, embora atividades delicadas como essa exijam um teste de Inteligência (CD determinada pelo Mestre).

Marca Caçadora

Transmutação
Nível: Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O toque do conjurador marca o alvo com uma pequena inscrição, visível somente para ele e por meio de *detectar magia*. O símbolo terá o formato imaginado pelo ranger e aproximadamente 2,5 cm de diâmetro. O personagem sempre conseguirá enxergar a inscrição, mesmo se o alvo utilizar meios mágicos para alterar ou esconder sua aparência. Magias como *transformação momentânea*, *metamorfosear-se* e *invisibilidade* não po-

dem ocultar a *marca caçadora*. Aos olhos do ranger, ela emana um brilho verde-claro.

Marcar a Fogo

Evocação [Fogo]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Uma explosão de 1,5 m de raio/nível (M)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma massa de labaredas/nível, que explode no campo de batalha. Cada massa de fogo é considerada uma explosão com 1,5 m de raio e causa 1d6 pontos de dano por fogo/nível (máximo 15d6) a todas as criaturas atingidas.

As explosões não precisam ser adjacentes e podem ser distribuídas dentro do alcance conforme a vontade do conjurador. As labaredas que se sobrepuserem não causam dano adicional — cada criatura somente pode ser afetada por uma explosão.

Componente Material: Um frasco de fogo grego.

Maré da Batalha

Transmutação
Nível: Clr 5 (Xvim/Bane)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvos: O conjurador e até 1 criatura/nível, todas as menos de 9 m entre si
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum e Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem rouba a energia alheia. Todas as criaturas afetadas (exceto o conjurador) sofrem –2 de penalidade de circunstância em testes de resistência, jogadas de ataque e dano. Enquanto um único inimigo estiver sendo afetado pela magia, o personagem adquire uma ação parcial extra a cada rodada. Se todos os inimigos afetados se libertarem da magia (morrerem, entrarem em um *campo antimagia*, sendo alvos de *dissipar magia*, etc) a magia será dissipada. A ação parcial fornecida por essa magia não se acumula com a ação parcial obtida com os efeitos de *velocidade*.

Maré da Perdição

Ilusão (Padrão)
Nível: Clr 4 (Beshaba)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 24 m
Efeito: Oito cubos de 3 m que se estendem a partir da localização do conjurador
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O clérigo preenche a área com uma névoa negra, ilusória e rastejante que vagamente se parece com milhares de tentáculos finos e pegajosos. O conjurador e uma criatura tocada são imunes aos efeitos dessa magia e conseguem enxergar através dela sem dificuldade. Quando a magia é conjurada, é possível definir se o efeito será imóvel ou se deslocará a partir do clérigo a 3 m por rodada.

A névoa obscurece todos os tipos de visão, inclusive visão no escuro, além de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m tem meia camuflagem (os ataques contra ela sofrem 20% de chance de falha). As criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de falha e o alvo não é capaz de usar a visão para localizar seus adversários).

Ventos moderados (17+ km/h) dispersam a *maré da perdição* em 4 rodadas; ventos mais fortes (33 km/h ou superior) dispersam a névoa em 1 rodada.

Finalmente, as criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão *pasmas* enquanto permanecerem na névoa.

A magia não funciona debaixo d'água.

Matriz Mágica de Simbul

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Até quatro magias do próprio conjurador
Duração: 10 minutos/nível (D)

O conjurador prepara uma matriz arcana que lhe permite armazenar até quatro magias de 3° nível ou inferior, que podem ser conjuradas individualmente como ações livres. O personagem cria a *matriz mágica de Simbul* e a cada rodada subseqüente conjura uma das magias que serão guardadas no efeito, que terminará após a quarta rodada, tornando impossível acrescentar mais magias, mesmo que não esteja completo. Somente as magias que podem ser alteradas pelo talento Acelerar Magia são comportadas pela matriz. Cada magia introduzida causa 1d6 pontos de dano ao conjurador; esse dano não poderá ser recuperado de qualquer forma enquanto a matriz existir.

Enquanto a matriz permanecer ativa, é possível lançar qualquer efeito armazenado nela como uma ação livre. Ela será considerada uma magia acelerada, portanto o conjurador não poderia ativar um efeito da matriz e conjurar uma magia acelerada de seu limite diário na mesma rodada. Assim que a magia da matriz for conjurada, ela estará perdida. Qualquer efeito armazenado será considerado uma magia preparada para todos os fins apropriados.

Caso *dissipar magia* consiga afetar a *matriz mágica de Simbul*, também eliminará todos os efeitos armazenados. Um *campo antimagia* neutraliza a matriz, mas não aciona a primeira magia (a matriz voltará a funcionar quando o portador abandonar a área

afetada pelo *campo*). Se o conjurador morrer, todas as magias armazenadas se dissipam sem causar dano.

Foco: Um pedaço de âmbar de 500 PO (no mínimo).

Melhorar Magia

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V
Tempo de Execução: Veja texto
Alcance: Pessoal
Efeito: Uma de suas magias
Duração: 1 rodada

Essa magia aprimora o efeito subseqüente lançado pelo arcano, tornando-o mais difícil de ser resistido. A conjuração de *melhorar magia* é uma ação livre e permite que o efeito aprimorado seja lançado na mesma rodada. A CD do teste de resistência da magia afetada aumenta em +2.



Melodia do Terror

Ilustração de Sam Wood

Melhorar Perícia

Adivinhação
Nível: Clr 1 (Gond)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Esta magia inspira o alvo com um pouco da orientação divina. Ele recebe +10 de bônus de competência em uma perícia a sua escolha. Se o alvo não tiver graduações na perícia selecionada, ele adquire 1/2 graduação e, assim, possuirá o treinamento necessário para usá-la (embora essa 1/2 graduação não altere o resultado do teste).

Por outro lado, o alvo pode adquirir um único talento Usar Arma (simples, marcial ou exótica) ou Usar Armadura (leve, média, pesada ou escudo) enquanto a magia permanecer ativa.

Melodia do Terror

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]
Nível: Brd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvos: 1 criatura/nível
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O poema ou canção do bardo causa uma depressão profunda nas criaturas inteligentes. Qualquer criatura com Inteligência 10 ou superior ficará abalada (–2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência).

Mestre da Terra

Transmutação
Nível: Drd 7
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Instantânea

O druida viaja através da própria terra até o local desejado.

O movimento é instantâneo e não apresenta limite de distância (embora o destino tenha que pertencer ao mesmo plano). Ele só precisa visualizar seu destino.

Se o personagem não puder visualizar o local exato, a terra o conduzirá até os arredores do destino pretendido. Por exemplo, se ele quisesse ir até as Planícies Brilhantes, mas não conseguisse se lembrar de nenhum aspecto geográfico distinto do lugar, a magia o transportaria até a fronteira mais próxima das Planícies Brilhantes.

O solo nunca deixará o personagem enterrado, conduzindo-o para a superfície mesmo se não houver condições de transportá-lo para o local exato. É possível superar qualquer distância de imediato. Sob a terra, as estruturas de alvenaria não atrapalham o deslocamento, desde que o personagem passe ao redor delas.

Essa magia funciona somente no Plano Material.

Foco: O fóssil de qualquer animal.

Mestre do Ar

Transmutação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

Um par de asas imateriais de ave ou de morcego (a escolha do druida) emerge do corpo do personagem. Ele é capaz de voar com deslocamento de 27 m (18 m se estiver usando armadura média ou pesada), ascender com metade desse parâmetro e mergulhar com o dobro. Sua capacidade de manobra será (boa). Sustentar essa magia exige a mesma concentração que caminhar, portanto o druida conseguirá atacar ou lançar outras magias normalmente. É possível realizar investidas, mas não correr; o druida não consegue suportar mais peso do que sua carga pesada (veja Capacidade de Carga, página 141 do *Livro do Jogador*), sem incluir qualquer armadura que estiver usando.

Caso a duração da magia termine enquanto o personagem estiver em pleno vôo, ele descerá 18 m por rodada durante 1d6 rodadas. Se chegar ao solo nesse período, o druida pousará em segurança; caso contrário, cairá pela distância remanescente, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 3 m de queda. Se a magia *mestre do ar* for dissipada, o personagem cairá da mesma forma.

Foco: Uma pena da asa de qualquer ave ou o osso da asa de qualquer morcego.

Misericórdia do Caçador

Transmutação
Nível: Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Veja texto

Essa transmutação permite que um arco sempre atinja seu alvo. O próximo ataque de um ranger com o arco (executado antes do final da rodada subseqüente à conjuração) atinge o alvo e automaticamente gera uma ameaça de sucesso decisivo. Se ele não disparar na rodada seguinte, o efeito será perdido.

Mordida de Cobra

Transmutação
Nível: Drd 3, Rgr 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Um dos braços do conjurador se transforma em uma cobra venenosa com presas afiadas.

A mordida da víbora causa 1d3 pontos de dano e inocula um veneno tóxico (1d6 Con/1d6 Con). Cada ataque bem-sucedido exige um teste de resistência de Fortitude para anular o efeito do veneno (CD 10 + metade do nível do conjurador + modificador de Sabedoria). Se a vítima fracassar no teste de dano primário ou secundário, deve obter sucesso em outro teste de Fortitude ou ficará paralisada durante 1d4 rodadas.

É impossível empunhar armas com o braço transformado, mas a outra mão poderá ser utilizada para segurar objetos ou conjurar magias que tenham componentes gestuais. Atacar com a víbora e outra arma acarreta as penalidades padrão de combater com duas armas (Tabela 8–2: Penalidades em Combate com Duas Armas, página 125 do *Livro do Jogador*).

As conjurações adicionais dessa magia não se acumulam; logo, é impossível transformar os dois braços simultaneamente.

Mortalha da Pós-Vida

Necromancia
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível (D)

O conjurador se envolve com uma película de energia negativa invisível; todos os mortos-vivos sem inteligência o consideram um aliado e o ignoram. Sua aparência não se altera e, embora os mortos-vivos inteligentes não percebam de imediato que ele está vivo, é provável que investiguem sua situação incomum. Caso seja usada em conjunto com um disfarce ou uma ilusão semelhante a um morto-vivo, o personagem recebe +5 de bônus no teste de Disfarces.

Se o conjurador atacar um morto-vivo, a magia será dissipada imediatamente.

Enquanto a *mortalha da pós-vida* permanecer ativa, as magias *infligir ferimentos* recuperam os pontos de vida do conjurador e *curar ferimentos* lhe causam dano; ele será considerado um morto-vivo em relação às magias e efeitos que visem especificamente essas criaturas. Um teste de expulsar (ou fascinar) mortos-vivos que afete uma criatura com a quantidade de DV do conjurador o forçará a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + modificador de Carisma do clérigo) ou ficar apavorado (ou fascinado) durante 10 rodadas. Uma tentativa de expulsão que destruiria (ou fascinaria) um morto-vivo com a quantidade de Dados de Vida do conjurador o forçará a obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + modificador de Car do clérigo) ou ficar atordoado (ou *enfeitiçado* como em *enfeitiçar monstros*) durante 10 rodadas.

Componente Material: Pó ou fragmentos de ossos de qualquer morto-vivo destruído.

Mover Runas e Símbolos

Abjuração
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Símbolo mágico tocado
Duração: 10 minutos ou até ser descarregado
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Veja texto

O personagem envolve a mão com uma proteção que lhe permite tocar uma inscrição mágica inativa (mas não acionada) como *símbolo de proteção* ou *símbolo*. O *símbolo* então é removido do local onde estava e torna-se uma magia de toque carregada pelo conjurador. Para remover o símbolo, o personagem deve obter sucesso num teste de conjurador (CD 20 + nível da magia). Um fracasso indica que o *símbolo* foi acionado. Caso seja removido, o personagem será capaz de transferir a inscrição para outra superfície (mas não uma criatura) que comporte o símbolo usando uma ação padrão. Ele funcionará normalmente na nova localização e conservará todas as condições originais de ativação (embora a superfície atual possa dificultá-las ou impossibilitá-las).

O personagem conseguirá manter o *símbolo* carregado em sua mão enquanto se concentrar. O *símbolo* será ativado de imediato contra o conjurador (e apenas ele) caso este fracasse no teste de Concentração, mesmo se as condições de disparo não forem atendidas. Os testes de resistência e a RM afetam o *símbolo* normalmente. A única maneira segura de se livrar da magia armazenada é recolocá-la sobre uma superfície adequada.

Foco: Um pedaço de ardósia liso e polido de um lado.

Muralha do Bem

Abjuração [Bem]
Nível: Clr 4, Fet/Mag 4
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Muralha com até 3 m2/nível ou esfera ou semicírculo com 1,5 m/2 nível de raio
Resistência à Magia: Sim (veja texto)

Semelhante ao *círculo mágico contra o mal* (página 189 do *Livro do Jogador*), exceto pelas alterações acima. A *muralha* é uma barreira imóvel e pode ser retilínea ou esférica. Uma face da barreira — selecionada pelo conjurador — será o lado "hostil". A muralha fornecerá proteção somente contra ataques malignos e bloqueará o deslocamento de criaturas malignas invocadas ou conjuradas que tentem atravessar do lado hostil para o lado do conjurador. As criaturas malignas que estiverem do lado não hostil não sofrem penalidades para atacar e as criaturas conjuradas ou invocadas nessa área são capazes de atravessar a muralha em direção ao lado hostil.

A *muralha do bem* deve ser contínua e sem falhas quando é formada. Caso seja posicionada numa área que contenha um objeto ou uma criatura, a magia fracassará.

Muralha do Caos

Abjuração [Caos]
Nível: Clr 4, Fet/Mag 4

Como *muralha do bem*, mas essa magia é similar ao *círculo mágico contra a ordem* em vez do *círculo mágico contra o mal*.

Muralha do Mal

Abjuração [Mal]
Nível: Clr 4, Fet/Mag 4

Como *muralha do bem*, mas essa magia é similar ao *círculo mágico contra o bem* em vez do *círculo mágico contra o mal*.

Muralha da Ordem

Abjuração [Ordem]
Nível: Clr 4, Fet/Mag 4

Como *muralha do bem*, mas essa magia é similar ao *círculo mágico contra o caos* em vez do *círculo mágico contra o mal*.

Nado Acelerado

Transmutação
Nível: Drd 1, Rgr 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia concede ao alvo a habilidade de nadar com deslocamento de 9 m (ignorando os efeitos da armadura e da carga) e dispensa os testes padrão da perícia Natação. A criatura recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para realizar ações incomuns ou evitar perigos aquáticos. Ela sempre poderá 'escolher 10', mesmo se estiver com pressa ou ameaçada enquanto permanecer na água. É possível correr enquanto estiver nadando, mas a criatura precisa descrever uma trajetória retilínea.

Foco: Um remo em miniatura.

Nervos à Flor da Pele de Kaupaer

Transmutação
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador aprimora as reações de combate do alvo, concedendo-lhe +5 de bônus em testes de Iniciativa.

Névoa Assassina

Evocação [Fogo]
Nível: Drd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Nuvem com dispersão de 9 m de raio, 6 m de altura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma nuvem de vapor escaldante que se afasta dele em linha reta com deslocamento de 3 m. Qualquer criatura no interior da névoa sofre 2d6 pontos de dano e fica permanentemente cega. Caso uma criatura afetada obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos, reduzirá o dano à metade e evitará a cegueira. As criaturas que permanecerem na área sofrem 1d6 pontos de dano adicional a cada rodada subseqüente de exposição. É possível realizar novos testes de resistência para evitar os efeitos da *névoa assassina* em todas as rodadas.

Todas as criaturas na área recebem 1/4 de camuflagem. Os ventos não alteram a direção ou o deslocamento da nuvem. Entretanto, ventos moderados (17+ km/h) dispersam a *névoa assassina* em 4 rodadas; ventos mais fortes (33 km/h ou superior) dispersam a nuvem em 1 rodada.

Nuvem do Atordoamento

Evocação
Nível: Brd 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 9 m
Área: Cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador emite uma nuvem invisível de ar nocivo. Qualquer criatura na área ficará atordoada e cega durante 1d6 rodadas.

Ventos moderados (17+ km/h) dispersam a *nuvem do atordoamento* em 4 rodadas; ventos mais fortes (33 km/h ou superior) dispersam a névoa em 1 rodada.

Nuvem Tóxica de Igedrazaar

Conjuração (Criação)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Dispersão em um raio de 4,5 m
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem conjura uma nuvem de fumaça cinza e asquerosa. A fumaça tóxica causa 1d4 pontos de dano por contusão por nível de conjurador (máximo 5d4). Prender a respiração não anula o efeito.

Foco: Três pedras polidas de cor cinza.

Olhar da Medusa

Transmutação
Nível: Drd 9
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Qualquer criatura que vise seus olhos será transformada em uma estátua inerte e sem mente de forma permanente (idêntico a *carne para pedra*). O conjurador é capaz de libertar a vítima de um *olhar da medusa* lançado por ele a qualquer momento pronunciando uma palavra de comando estabelecida durante a conjuração.

Observação: A cada rodada, um ataque visual afeta automaticamente qualquer criatura dentro do alcance que olhe para o conjurador (durante ataques ou interação). As vítimas podem desviar o olhar, o que concede 50% de chance de evitar os efeitos da magia, mas garante meia camuflagem ao personagem (20% de chance de falha em cada ataque). As criaturas podem fechar seus olhos ou desviar o olhar completamente; isso as protegerá contra a magia, mas concederão camuflagem total ao conjurador (50% de chance de falha em cada ataque).

Olho Prismático

Evocação
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Efeito: Olho mágico
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

O personagem evoca uma esfera visível capaz de disparar vários efeitos de raio. Usando uma ação equivalente a movimento, é possível deslocar o olho com o mesmo parâmetro deslocamento do conjurador, limitado pelo alcance máximo da magia. A partir da rodada da conjuração, o personagem pode ordenar que o *olho prismático* dispare um raio como uma ação livre, uma vez por rodada. O raio funciona como um ataque de toque à distância, com +6 de bônus e alcance de 15 m.

Se atingir o alvo, o raio causa os efeitos de uma *rajada prismática* (determine aleatoriamente, ignorando qualquer resultado 8). Depois que uma cor for utilizada, ela não estará mais disponível. Quando todas as sete cores forem disparadas, o olho permanece ativo e poderá ser deslocado pelo conjurador, mas não terá nenhuma habilidade especial.

As estatísticas do olho são: CA 18 (+8 de tamanho) e 9 PV. Os valores de testes de resistência são iguais aos do personagem.

Foco: Uma concha polida de abalone com as cores do arco-íris.

Onda de Energia

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito: Onda de energia que afeta uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador evoca uma onda de energia visível, similar a uma onda do mar, que surge e imediatamente golpeia um único alvo. Se o alvo fracassar no teste de resistência, sofre 1d4+1 pontos de dano e deve obter sucesso em um teste resistido de Força para evitar um encontrão. A onda de energia tem Força 18, tamanho Médio e realiza uma Investida para determinar a dificuldade do teste; a *onda de energia* sempre tentará empurrar o alvo o mais distante possível. Se a onda fracassar no teste resistido de Força, o alvo não se desloca. Se o alvo obtiver sucesso no teste de resistência, sofre 1 ponto de dano e evita o encontrão.

Foco: Um pequeno pedaço de barbante e uma gota de água.

Ossos de Ferro

Nível: Fet/Mag 4, Clr 4

Como *ossos de pedra*, mas o esqueleto da criatura alvo se transforma em ferro. A criatura adquire +5 de bônus de armadura natural na CA.

Foco: Um crânio em miniatura feito de ferro ou aço.

Ossos de Pedra

Transmutação
Nível: Fet/Mag 2, Clr 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Morto-vivo corpóreo tocado
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador transforma o esqueleto de um morto-vivo corpóreo num material espesso e resistente como as rochas. Isso concede +3 de bônus de armadura natural para a criatura. Essa magia não afeta criaturas sem esqueletos definidos (como uma planta ou um polvo morto-vivo), mas funciona normalmente em criaturas que apresentem exoesqueletos (como os insetos).

Existem rumores sobre a existência de uma outra versão dessa magia que afeta as criaturas vivas, mas provoca dores angustiantes devido à alteração radical do esqueleto. Essa variante deixou de ser utilizada em função dos poucos voluntários existentes para testá-la (exceto pelos seguidores de Loviatar).

Foco Arcano: Uma miniatura de um crânio feito de granito.

Pacto de Morte

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 8 (Velsharoon)
Componentes: V, G, M, FD, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada e disposta
Duração: Permanente até acionada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia permite que o alvo firme um acordo irrevogável com sua divindade para retornar à vida após a morte.

Quando é conjurada, a Constituição do alvo é reduzida permanentemente em 2 pontos. Em troca, caso ele pereça, diversas magias serão acionadas. Primeiro, o alvo é *teletransportado* para um local seguro designado por ele no momento da conjuração, como uma *palavra de recordação*. Segundo, o alvo é trazido de volta dos mortos com *reviver os mortos*, com a perda de nível pertinente. Por último, o personagem é alvo de *cura completa*. Ele não recupera os 2 pontos de Constituição perdidos quando retorna à vida.

Se *reviver os mortos* não for capaz de ressuscitar o alvo (por exemplo, em caso de *desintegração* ou morte por idade avançada), o *pacto mortal* não conseguirá restaurar-lhe a vida. Se a magia for dissipada antes da morte do alvo, este também não recupera os 2 pontos de Constituição perdidos.

Componente Material: Um diamante de 500 PO (no mínimo).

Custo de XP: 250 XP

Palma do Trovão

Evocação [Sônica]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Dispersão de 1,5 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

O conjurador cria um som alto, semelhante ao ribombar do trovão, acompanhado por uma onda de choque. A magia gera três efeitos distintos. Primeiro, todas as criaturas na área devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão atordoadas durante 1 rodada. Segundo, as criaturas devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficarão ensurdecidas durante 1 minuto. Finalmente, elas devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou serão jogadas no chão.

Foco: Um sino de ferro.

Paralisar Runas e Símbolos

Transmutação
Nível: Clr 6 (Deneir)
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: 30 m
Área: Emanação de 30 m de raio centrada no conjurador
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O conjurador adquire uma consciência ampliada sobre as inscrições mágicas presentes na área afetada. As escritas mágicas como *símbolo de proteção, runas explosivas, selo da serpente sépia* ou *símbolo* são envolvidas por uma aura de luz azul (que emite a luminosidade de uma vela). A aura revela a localização da inscrição, mas impede a sua ativação. O conjurador e qualquer criatura poderiam ler um tomo protegido por *runas explosivas*, abrir uma gaveta marcada com um *símbolo de proteção* ou até mesmo atravessar uma porta resguardada por um *símbolo* sem ativar a magia pertinente.

Paralisar runas e símbolos afeta e neutraliza qualquer inscrição mágica ativa ou disparada (como um *símbolo do medo* escrito rapidamente ou um *símbolo da morte* acionado), embora as criaturas que já tenham sofrido os efeitos da escrita não se recuperem. Quando a duração dessa magia terminar, as runas e símbolos da área podem ser acionados normalmente e as inscrições ativas ou disparadas voltam a funcionar caso sua própria duração não tenha expirado.

Pássaro Canoro

Transmutação
Nível: Brd 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Atuação +1 hora ou até ser descarregada (veja texto)

O bardo adquire um Carisma ainda maior quando atua. Qualquer criatura na audiência ficará mais inclinada a auxiliar o personagem. Essa magia concede +1 de bônus de competência no próximo teste de Carisma para influenciar as atitudes de um PdM (para obter detalhes, consulte Atitudes dos PdMs, página 149 do *Livro do Mestre*) ou de perícias baseadas em Carisma que envolva uma criatura presente na atuação do bardo. Esse efeito permanece ativo durante uma quantidade de rodadas equivalente ao teste de Atuação e na hora subseqüente. O bardo precisa começar a atuação em menos de 1 hora a partir da conjuração ou a magia será perdida.

Pé Certeiro

Abjuração
Nível: Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível

Os passos do conjurador se tornam precisos e firmes, mesmo nas plataformas mais estreitas. Ele recebe +10 de bônus de competência em testes de Equilíbrio.

Película Ácida de Mestil

Conjuração (Criação) [Ácido]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)

O conjurador se envolve com uma película fluída de ácido que não lhe causa dano; ele pode respirar normalmente e conjurar magias enquanto a película estiver presente. Qualquer criatura que o atinja usando armas naturais infligirá o dano normal, mas sofrerá 1d6 pontos de dano por ácido +2 pontos por nível de conjurador simultaneamente. As armas de haste, como as lanças, não são afetadas e não causam dano ao atacante. A película de ácido não resguarda o personagem contra outras formas de ataque, como fogo, por exemplo.

Qualquer montaria utilizada pelo conjurador sofre o dano automaticamente, similar às vítimas da magia *ataque corrosivo*. A montaria tentará se libertar da fonte da dor, forçando o personagem a obter sucesso em um teste de Cavalgar (CD 30) a cada rodada para não cair.

Essa magia permite que o conjurador realize ataques de toque como o efeito de *ataque corrosivo*. Uma criatura que engula o conjurador não sofrerá danos internos caso seu estômago inflija dano por ácido.

Componente Material: Um punhado de formigas-saúva (vivas ou mortas).

Foco: Uma escultura de vidro de um humanóide.

Percepção às Cegas

Transmutação
Nível: Clr 4, Drd 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia concede a qualidade especial Percepção às Cegas ao alvo. A criatura adquire sensibilidade a vibrações, logo consegue se deslocar e lutar tão bem quanto

uma criatura capaz de enxergar. Os sentidos abrangem 9 m de raio e o alvo não precisa realizar testes de Ouvir e Observar para distinguir as criaturas na área afetada. A invisibilidade e a escuridão são irrelevantes, mas a criatura não consegue perceber seres etéreos. Para obter detalhes, consulte Percepção às Cegas, página 78 do *Livro do Mestre*.

Perspicácia da Coruja

Transmutação
Nível: Drd 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A magia concede ao alvo o benefício do conhecimento antigo existente na natureza. Ele recebe um bônus de aprimoramento na Sabedoria equivalente à metade do nível do druida.

Poção de Darsson

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Toque
Alvo: Frasco com água tocado
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

A água de um frasco se transforma num líquido preparado para armazenar uma magia, como uma poção. No turno subseqüente do conjurador, ele ou um segundo conjurador será capaz de armazenar uma magia na água, transformando-a em uma poção do tipo adequado. Somente magias apropriadas para poções podem ser usadas dessa maneira. O conjurador da magia precisa gastar uma quantidade de XP equivalente à preparação real da poção com o talento Preparar Poção.

Poço de Sombras

Ilusão (Sombras)
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador transforma a sombra do alvo em um portal temporário que conduz a um bolsão planar no Plano das Sombras. A criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou será sugada para o portal; uma vez no interior do bolsão, ela enxergará uma duplicata obscura e deserta do mundo real, enquanto fantasmas tenebrosos irão ameaçá-la e atormentá-la sem causar-lhe dano. Quando a duração da magia terminar, a vítima retornará ao plano material e sofrerá um efeito secundário de medo. A vítima ficará assustada durante 1d4 rodadas e deverá fugir.

Ao deixar o bolsão planar, o alvo reaparecerá no local exato onde estava durante a conjuração do *poço das sombras*. Se o local estiver ocupado por um objeto sólido, o alvo surgirá no quadrado adjacente.

As magias e habilidades que permitem a movimentação extra-planar, como *teletransporte* e *porta dimensional* não auxiliarão a vítima a escapar, embora a *viagem planar* permita que o alvo consiga alcançar qualquer plano selecionado como destino (embora ele ainda fique assustado ao deixar o bolsão planar).

Poder do Carneiro

Transmutação
Nível: Drd 0, Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

Essa magia acrescenta poder adicional aos ataques desarmados do personagem.

Suas mãos se enrijecem até que adquiram a textura e a dureza dos chifres do carneiro. Os ataques desarmados do conjurador causam dano normal (não por contusão) e ele é considerado um oponente armado. O endurecimento não gera outros efeitos e o personagem é capaz de conjurar magias e manipular objetos normalmente.

Portal Silencioso

Ilusão (Sensação)
Nível: Ass 1, Fet/Mag 0
Componentes: G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um único portal de qualquer tipo
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Este truque simples elimina o som de abertura e fechamento de uma passagem comum (uma porta, janela, portão, gaveta, tampa de baú e outras). Mesmo a porta mais barulhenta se abrirá silenciosamente sob o efeito dessa magia. O *portal silencioso* afeta somente os métodos tradicionais para abrir a passagem. Quebrar uma janela ou arrombar uma porta ainda fará barulho, mas abrir um portão dependurado nas dobradiças não emitiria qualquer som (pois essa é a forma tradicional de abrir a passagem). Os portais criados com energia mágica são imunes a essa magia.

No caso de portais mágicos ou inteligentes, devem ser realizados testes de resistência de Vontade (CD 10 + modificador da habilidade adequada do conjurador + modificadores apropriados) e de Resistência à Magia.

Pós-Vida em Morte

Necromancia
Nível: Fet/Mag 6, Clr 6
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Diversos mortos-vivos em uma explosão de 15 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Pós-vida em morte dissipa as energias de animação que existem nos mortos-vivos, eliminando-os instantaneamente.

A magia destrói 1d4 DV de mortos-vivos por nível de conjurador (máximo 20d4). As criaturas com a menor quantidade de Dados de Vida são afetadas primeiro; se houver empate, os mortos-vivos mais próximos do ponto de origem da explosão serão afetados primeiro.

Componente Material: O pó de um diamante esmagado de 500 PO (no mínimo).

Proteção Maior contra Ferro

Abjuração
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador e uma criatura tocada se tornam imunes a metais naturais e metais mágicos com bônus de melhoria inferior a +3. Os itens de metal atravessam o conjurador e ele pode se deslocar através de barreiras de metal, como barras de ferro. As magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais afetam o conjurador normalmente. Se a magia terminar enquanto existir metal no interior do corpo do personagem, o objeto será expelido de imediato (ou o conjurador será arremessado, caso seja um objeto imóvel como um portão de ferro). O conjurador e o objeto sofrem 1d6 pontos de dano cada (ignore a dureza do objeto para calcular o dano).

Como o personagem é capaz de atravessar metais, ele pode ignorar o bônus de qualquer armadura de metal dos seus oponentes se atacar desarmado.

Componente Material: Um minúsculo escudo de madeira, vidro ou cristal.

Foco: Um pedaço de adamante de 100 PO (no mínimo).

Raio de Vida

Necromancia
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Efeito: Um raio/2 níveis
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador extrai uma parcela da própria força vital para criar um raio de energia positiva que afeta os mortos-vivos. É necessário obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo; o *raio de vida* causa 2d4 pontos de dano a qualquer morto-vivo. A criação do raio causa 1 ponto de dano ao conjurador.

É possível gerar um raio adicional a cada dois níveis de experiência, limitados a 5 raios a partir do 9º nível. Caso crie mais de um raio, o personagem poderá dispará-los contra a mesma criatura ou selecionar diversos alvos. Os alvos devem ser designados antes de verificar a Resistência à Magia ou calcular o dano. Todos os raios devem ser disparados contra inimigos a menos de 9 m entre si.

Rastros Vivos

Adivinhação
Nível: Hrp 3, Rgr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível

O personagem distingue rastros como se fossem recentes. As marcas devem ser encontradas normalmente com um teste bem-sucedido de Procurar ou Sobrevivência, mas essa magia elimina qualquer penalidade devido à passagem do tempo ou chuvas desde o momento da criação dos rastros. Essa adivinhação não afeta pegadas com mais de trinta dias.

Recompensa do Pós-Vida

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 7 (Bane)
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva voluntária tocada
Duração: Permanente ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Não

O conjurador arranca um pedaço da essência vital da criatura, corrompendo-o com energia negativa e o poder da pós-vida. Então, o pedaço é recolocado no alvo e causará uma transformação blasfema se a criatura falecer após a conjuração.

O alvo da *recompensa do pós-vida* perde 2 pontos de Constituição. Quando morrer, a força vital corrompida irá alterar o seu corpo lentamente, transformando-o em um ressurgido durante o próximo crepúsculo (consulte o modelo "ressurgido" no Capítulo 7). Se os restos mortais forem destruídos, a magia *recompensa do pós-vida* não conseguirá reanimá-lo como um morto-vivo.

Se a magia for dissipada antes da morte do alvo, ele não recupera os 2 pontos de Constituição perdidos.

Componentes Materiais: Um pedaço de uma obsidiana lapidada como um coração, que será colocada no tronco do alvo, e uma ônix negra de 50 PO (no mínimo) por Dado de Vida do alvo no momento da conjuração, que será colocada na boca do alvo.

Reconhecer Proteções

Adivinhação
Nível: Brd 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador descobre parte das defesas incomuns da criatura analisada. A magia revela o valor de redução de dano, Resistência à Magia e quaisquer outras resistências ou imunidades a ataques de energia do alvo.

Por exemplo, caso seja utilizada contra um vampiro, o conjurador descobrirá que ele tem redução de dano 15/+1 e resistência contra frio e eletricidade 20; entretanto, a magia não revelará a existência da cura acelerada ou da resistência à expulsão. Caso seja lançada sobre um lorde das profundezas, o conjurador descobrirá que o diabo possui redução de dano 25/+2, Resistência à Magia 28, imunidade ao fogo e resistência contra ácido e frio 20, mas não saberá nada sobre suas outras defesas, como cura acelerada ou imunidade a venenos.


Rede de Sombras

Ilustração de Brian Snöddy

Reconhecer Vulnerabilidades

Adivinhação
Nível: Brd 4, Clr 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem descobre as vulnerabilidades e resistências da criatura selecionada. As vulnerabilidades incluem qualquer efeito capaz de infligir uma quantidade de dano maior do que o normal à vítima (como uma criatura do subtipo frio, que sofre dano dobrado por fogo, ou a suscetibilidade à magia *despedaçar* dos monstros cristalinos). As resistências incluem quaisquer efeitos que reduzam ou neutralizem o dano sofrido pela criatura e a imunidade a ataques específicos. *Reconhecer vulnerabilidades* identifica resistências e vulnerabilidades concedidas por efeitos mágicos, como *suportar elementos*.

Por exemplo, caso seja utilizada contra um golem de ferro, o conjurador descobrirá que ele tem todas as defesas de um constructo, redução de dano 50/+3, torna-se lento em vez de sofrer dano por eletricidade, recupera PV no lugar de sofrer dano por fogo, além de ser vulnerável a ataques enferrujantes. Caso seja lançada sobre um Balor, o personagem descobrirá que o demônio tem redução de dano 30/+3, Resistência à Magia 28, imunidade a venenos e eletricidade, resistência contra ácido, frio e fogo 20 e não possui nenhuma vulnerabilidade específica.

Rede de Sombras

Ilusão (Sombras) [Escuridão]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Até 1 criatura/nível, todas a menos de 7,5 m entre si
Duração: 3 rodadas
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador manipula as sombras normais da área, disparando-as contra as criaturas selecionadas; as sombras formam redes negras que encobrem e envolvem os alvos. A *rede de sombras* não atrapalha o movimento, mas uma criatura encoberta não é capaz de enxergar nada além de 1,5 m, mesmo com visão no escuro.

As dobras da rede ocultam os alvos, oferecendo 9/10 de camuflagem (40% de chance de falha em cada ataque). A rede também dificulta os ataques das criaturas afetadas, concedendo 9/10 de cobertura aos oponentes num raio de 1,5 m e cobertura total a qualquer adversário mais afastado.

Regeneração Monstruosa

Conjuração (Cura)
Nível: Clr 5, Drd 5
Componentes: V, G
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 1 rodada/2 níveis
Teste de Resistência: Vontade reduz à metade (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia concede ao alvo a habilidade Regeneração, possuída por alguns monstros. Os ataques contra a criatura — exceto ataques com fogo ou ácido — causam dano por contusão em vez de dano normal. A criatura regenera 4 pontos de dano por contusão a cada rodada.

Uma criatura sob o efeito dessa magia que caia inconsciente devido ao dano por contusão pode ser eliminada com um golpe de misericórdia, mas o ataque deve causar dano por fogo ou ácido.

Os ataques que não causam perda de pontos de vida — como a maioria dos venenos e *desintegração* — ignoram os efeitos da regeneração. A habilidade também não restaura a perda de PV devido à inanição, desidratação ou asfixia.

Essa magia permite que o alvo regenere partes perdidas do corpo (embora a duração da magia não seja longa o suficiente para recriar partes maiores do que os dedos) e recoloque membros amputados usando uma ação equivalente a movimento. As partes decepadas que não forem recolocadas morrem e apodrecem normalmente.

Quando a duração da magia terminar, todo o dano por contusão sofrido pelo alvo é transformado em dano normal.

Remediar Ferimentos Moderados

Conjuração (Cura)
Nível: Clr 3, Drd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 10 rodadas+1 rodada/2 níveis
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Quando toca uma criatura viva, o personagem eleva a energia vital dela, concedendo-lhe a habilidade cura acelerada. O alvo recupera 2 PV a cada rodada enquanto a magia permanecer ativa. Essa magia não restaura pontos de vida perdidos devido à inanição, desidratação ou asfixia e não permite a regeneração ou recolocação de partes decepadas.

O efeito da magia estabiliza automaticamente um personagem que esteja morrendo.

Os efeitos de diversos *remediar ferimentos moderados* não se acumulam; apenas a magia de nível mais elevado permanece ativa. Conjurar a magia novamente, de nível de conjurador igual ou superior, aumentará a sua duração.

Reprovação Severa de Nybor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 7 (Mago Vermelho)
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

Esta magia causa uma dor lancinante, ainda maior do que a aflição da *lembrança gentil de Nybor* e a *advertência suave de Nybor*. A criatura selecionada deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerá instantaneamente. Caso sobreviva, ela precisa realizar um teste de resistência de Vontade para evitar efeitos colaterais. Se fracassar, ela ficará *pasma* e sofrerá –2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes enquanto a magia permanecer ativa. Em contrapartida, o alvo recebe +2 de bônus de circunstância de Força.

Foco: Um bastão de metal pontiagudo de 30 cm de comprimento (no mínimo).

Resistência a Venenos

Abjuração
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A criatura tocada se torna mais capaz de combater os efeitos de qualquer veneno. O alvo recebe +4 de bônus de circunstância em testes de resistência de Fortitude contra todos os tipos de venenos, não importando se a inoculação seja por meio de ferimento, contato, ingestão ou inalação.

Componente Material: Um frasco contendo o veneno diluído de quatro criaturas diferentes.

Ressurgir

Conjuração (Cura)
Nível: Brd 5, Clr 4 (Jergal), Pal 4
Componentes: V, G, M, FD
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Toque
Alvo: Aliado morto tocado
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O personagem toca um aliado recém-falecido e restaura temporariamente sua vida para que continue a lutar. A criatura deve ter perecido há 1 rodada/nível, no máximo. Essa magia é similar a *reviver os mortos*, mas

o alvo não perderá um nível e retornará com apenas metade do seu total de pontos de vida. Ele estará vivo (não morto-vivo) enquanto a magia permanecer ativa e pode ser curado normalmente, mas morrerá assim que a duração expirar. Enquanto estiver sob os efeitos de *ressurgir*, o alvo não é afetado por *ressurreição* ou *reviver os mortos*.

O alvo recebe +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência e testes contra a criatura que o matou.

Componente Material: 500 PO em pó de diamante aspergido sobre o corpo.

Retorno de Alamanther

Transmutação [veja texto]
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 1 rodada completa (veja texto)
Alcance: Veja texto
Efeito: Uma magia ou habilidade similar
Duração: Veja texto
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Veja texto

O conjurador duplica os efeitos de qualquer magia ou habilidade similar a magia que já tenha visto. Essa magia somente pode duplicar as magias e habilidades similares à magia de 8º nível ou inferior. A duplicação funciona como o efeito descrito em *desejo*, mas não está limitada ao tipo da magia (divina ou arcana) ou pela escola do efeito original.


Reverter Flechas

Ilustração de Carlo Arellano

Uma magia ou uma habilidade similar à magia duplicada funciona como se fosse preparada e conjurada pelo personagem. Se o tempo de execução da magia for superior a 1 rodada completa, acrescente 1 rodada completa ao tempo de execução desta magia. Se a magia ou habilidade tiver um custo em XP, o personagem deverá adicionar esse valor aos pontos de experiência exigidos pelo *retorno de Alamanther*. Se a magia ou habilidade exigir um componente material, o conjurador deverá fornecê-lo ou gastar uma quantidade adicional de XP equivalente ao preço do componente dividido por 5.

Alamanther de Aglarond, um antigo consorte de Simbul, criou essa magia. Tempos depois, ele foi destruído em uma de suas freqüentes batalhas contra os Magos Vermelhos de Thay.

Componente Material: Um espelho de prata no valor de 50 PO.

Custo de XP: 1.000 XP ou mais.

Revelação

Necromancia [Dependente de Idioma]
Nível: Brd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura morta recentemente
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia força uma criatura recém-falecida (três dias ou menos) a revelar informações sobre os eventos que causaram sua morte. O cadáver fala lentamente em seu idioma natal, usando frases com cerca de uma dezena de palavras a cada rodada. Na primeira rodada, ele descreve a última coisa que viu. Na segunda, profere seu último desejo. Na terceira, descreve o ferimento que o matou. Na quarta, diz quem foi o responsável. Na quinta, pondera sobre a razão de seu assassinato. Na sexta rodada e em todas as rodadas subseqüentes, ele responde a uma pergunta da melhor maneira possível (como em *falar com mortos*). O falecido não possui mais conhecimentos do que tinha quando estava vivo, nem memórias sobre os eventos que ocorreram após sua morte.

Todas as restrições da magia *falar com os mortos* (tendências diferentes permitem um teste de resistência, a magia não poder ser usada novamente antes de sete dias, é necessário que o cadáver esteja intacto, os mortos-vivos são imunes a essa magia) também se aplicam à *revelação*.

Reverter Flechas

Abjuração
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível ou até ser descarregada

Similar a *proteção contra flechas*, mas qualquer projétil que tenha todo o dano eliminado pela redução de dano (10/+1) será revertido contra o atacante. O disparo considera o resultado do ataque original contra o ofensor, mas o dano será calculado novamente. Se o atacante também estiver protegido com *reverter flechas*, é pos-

sível que o projétil ricocheteie entre os alvos até superar a proteção mágica devido ao acúmulo de dano.

A redução de dano se eleva conforme o nível de conjurador: 10/+2 no 10º nível, 10/+3 no 15º e 10/+5 no 20º. A magia será dissipada quando neutralizar 10 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 100 pontos).

Focos: Um pedaço de casco de tartaruga e uma bola de seiva de uma árvore.

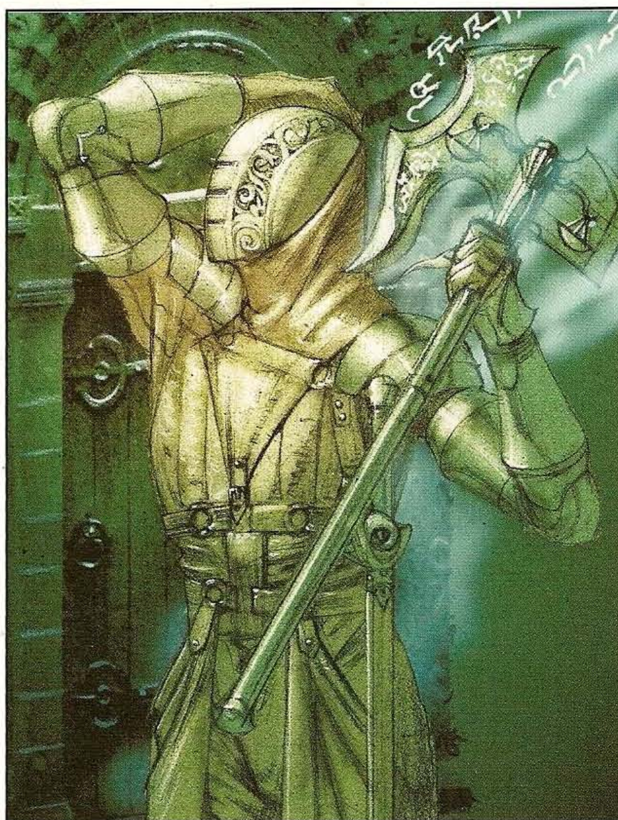
Ruína dos Mortos-Vivos

Transmutação
Nível: Pal 3 (Kelemvor)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Arma tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica, objeto)

Essa magia concede a propriedade *ruína dos mortos-vivos* para a arma tocada, adicionada às habilidades que a arma já tenha. Contra mortos-vivos, o bônus de melhoria da arma (se houver) será 2 pontos maior que o normal e ela causará +2d6 pontos de dano. A magia não surte efeito em armas que já tenham a propriedade *ruína dos mortos-vivos*. No 9º nível de conjurador (paladinos de 18º nível) e superiores, a arma recebe +1 de bônus de melhoria adicional caso não seja mágica.

Por outro lado, é possível encantar até cinqüenta flechas, virotes ou balas de funda. Os projéteis devem ser todos do mesmo tipo e estar reunidos, numa aljava por exemplo. Os projéteis (mas não as armas de arremesso) perdem os efeitos da magia após serem disparados.

A arma é considerada abençoada e gera alguns efeitos especiais em determinadas criaturas. Qualquer arma afetada pela *ruína dos mortos-vivos* emitirá uma radiação acinzentada e serena que ilumina com a intensidade de uma vela.



Ruína dos Mortos-Vivos

Ilustração de Carlo Arellano

Saliva Cegante

Transmutação
Nível: Drd 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Um projétil de saliva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Usando um ataque de toque à distância (–4 de penalidade), o conjurador dispara saliva cáustica nos olhos do alvo. A saliva cega a vítima até que ela limpe os olhos com água ou outro fluído usado para enxágüe.

Essa magia não afeta criaturas que não tenham olhos ou que não dependam da visão.

Salto Freqüente de Lutzaen

Transmutação [Teletransporte]
Nível: Fet/Mag 5
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Duração: 1 rodada/2 níveis

Como *porta dimensional*, com as alterações indicadas acima; além disso, o conjurador pode transferir a si mesmo uma vez por rodada usando uma ação equivalente a movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Seqüenciador de Magias de Simbul

Transmutação
Nível: Fet/Mag 7

Como a *matriz mágica de Simbul*, mas afeta magias de 5º nível ou inferior. Além disso, o conjurador pode vincular duas ou mais magias dentro da matriz para serem lançadas em seqüência. Os efeitos vinculados dessa forma devem ser de 2º nível ou inferior. É possível liberar todos os efeitos conectados em uma seqüência com uma ação livre, de forma idêntica à conjuração de uma única magia da *matriz mágica de Simbul*.

Foco: Uma safira de 1.000 PO (no mínimo).

Serpente Visceral

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal

Efeito: Um tentáculo mágico parecido com uma serpente
Duração: 1 rodada/nível (D)

Um tentáculo de 4,5 m de comprimento emerge do estômago do conjurador; é possível usá-lo para atacar. O tentáculo não possui olhos, mas apresenta uma mandíbula réptil em sua extremidade e atua como uma serpente constritora Grande. Ela obedece a todos os comandos do personagem e se desloca conforme a vontade dele. Os ataques contra o tentáculo não causam desconforto ao conjurador e não atrapalham sua conjuração. Caso seja "morta", a *serpente visceral* desaparece sem lhe causar mal. Ela não interfere com a conjuração.

Durante seu turno, como uma ação livre, o conjurador pode ordenar que o tentáculo ataque (use as estatísticas de uma constritora gigante). Caso obtenha sucesso, ela poderá usar a habilidade constrição. Enquanto a *serpente visceral* estiver usando a constrição, o personagem não poderá se deslocar mais de 1,5 m ou se afastar da vítima, a menos que seja forte o suficiente para arrastá-la. Essa é a única restrição de movimento imposta pelo tentáculo. Enquanto o tentáculo existir, o conjurador pode usar os modificadores de Equilíbrio e Escalar da serpente no lugar dos seus valores.

Foco: Uma presa de qualquer réptil.



Serpente Visceral

Ilustração de Michael Dubisch

Silêncio Programado de Khelben

Ilusão (Sensação)
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Um objeto
Duração: Permanente ou até ser descarregada; 6 rodadas (veja texto)
Teste de Resistência: Nenhum (objeto)
Resistência à Magia: Não (objeto)

O conjurador transfere um efeito mágico para um objeto. Quando tocar o objeto e pronunciar a palavra de comando predeterminada, o item se tornará alvo da magia *silêncio*. O efeito de *silêncio* se desloca com o objeto e dura exatamente 6 rodadas.

Componentes Materiais: Uma pena e o pó de uma gema de 50 PO (no mínimo).

Símbolo

Universal [veja texto]
Nível: Clr 8, Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M/FD (ou V, G, M para inscrever)

Esta magia permite ao conjurador inscrever uma das poderosas runas descritas no *Livro do Jogador* ou a seguir.

Símbolo da Morte de Bane: Este *símbolo* foi criado pelos seguidores de Bane e estava perdido até que a divindade negra renasceu em 1372 CV. Um *símbolo de morte de Bane* sempre é cuidadosamente gravado e nunca inscrito rapidamente. Ele será acionado conforme a decisão do personagem, de acordo com as regras da magia *símbolo*. Entretanto, uma pessoa que esteja portando o símbolo de Bane nunca acionará a magia por acidente.

Um *símbolo de morte de Bane* funciona de maneira idêntica ao *símbolo da morte*, mas qualquer criatura num raio de 18 m dessa versão que sobreviver deverá obter sucesso em mais dois testes de resistência de Fortitude — o primeiro evitará 1d12 pontos de dano por frio e o segundo anulará os efeitos da magia *desespero*. Essa variante da magia *símbolo* possui os descritores [morte] e [mal].

Componentes Materiais: Uma pasta feita dos mesmos componentes materiais da magia *símbolo* e o sangue de criaturas inteligentes sacrificadas (Inteligência 3, no mínimo), cujos Dados de Vida totalizem 30 e tenham sido mortas há um ano ou menos. Assim que o sangue da criatura for empregado na magia, ele não poderá ser usado novamente na criação de outro *símbolo de morte de Bane*.

Símbolo da Perda da Magia: Essa é outra variação da magia *símbolo*. Quando acionado, o *símbolo da perda da magia* afetará as mentes dos conjuradores num raio de 18 m. Cada conjurador deverá obter sucesso num teste de resistência de Vontade a cada rodada que permanecer na área, ou perderá a magia preparada de nível mais elevado (ou disponível, no caso de bardos e feiticeiros). O *símbolo* permanece ativo até eliminar 30 níveis de magia. Ele afeta as criaturas que tenham habilidades similares à magia como se estas fossem magias normais. As criaturas que não possuam magias ou

habilidades similares são imunes a este *símbolo*. Essa versão é uma magia de ação mental.

Sinodencanto de Simbul

Transmutação
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Pessoal
Alvo: Uma de suas magias
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem canaliza a energia de uma magia arcana conhecida e a transforma em energia de cura. Após a conjuração do *sinodencanto*, a próxima magia que ele conjurar — no turno subseqüente — será convertida em energia positiva. Nesse momento, o mago ou feiticeiro poderá curar seus ferimentos ou qualquer criatura tocada; cada nível da magia convertida recupera 1d6 pontos de vida. Se a magia convertida foi preparada usando um talento metamágico, considere o nível ajustado pelo talento.



Teletransporte em Massa

Ilustração de Carlo Arellano

Sussurros da Dor

Abjuração [Sônica]
Nível: Brd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)

O bardo se envolve em sussurros capazes de ferir as criaturas que estiverem em contato direto com ele. Qualquer criatura que atacar o personagem usando armas naturais ou armas brancas sofre 1d6 pontos de dano sônico +1 ponto por nível de conjurador. Se a criatura possuir Resistência à Magia, ela afetará o dano normalmente. As armas de haste, como as lanças, não são afetadas e não causam dano ao atacante.

É impossível utilizar essa magia para causar dano diretamente a um adversário (por exemplo, com um ataque desarmado ou agarrando a vítima). Ela somente causará dano se outra criatura tocar o bardo.

Teletransporte em Massa

Transmutação [Teletransporte]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alvo: Objetos tocados ou criaturas voluntárias que pesem no máximo 50 kg/nível

Como *teletransporte* (página 268 do *Livro do Jogador*), com as alterações indicadas acima. O personagem também não precisará acompanhar o grupo ao conjurar essa magia.

Teletransportepor Gemas

Transmutação [Teletransporte]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Ilimitado (veja texto)
Alvo: O conjurador, objetos e criaturas voluntárias que totalizem até 25 kg/nível (veja texto)
Duração: Até ser ativada
Teste de Resistência: Nenhum/Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Não/Sim (benéfica, objeto)

Essa magia transporta o conjurador até um local com uma gema preparada anteriormente para esse fim.

Inicialmente, o personagem conjura *teletransporte por gemas* em uma pedra de fuga (consulte o próximo capítulo) por meio do toque. A qualquer momento depois disso, será possível pronunciar uma palavra de comando e o conjurador será *teletransportado* imediatamente até a localização da gema, conquanto ambos estejam no mesmo plano.

O teletransporte sempre alcança o alvo designado (como *teletransporte exato*). Se a área onde a gema estiver for pequena demais para comportar o personagem, ele surgirá no local livre mais próximo.

Além de si mesmo, o conjurador é capaz de transportar outros objetos e criaturas com até 25 kg por nível de conjurador. Portanto, um mago de 15° nível conseguiria *teletransportar*, além dele, objetos e/ou criaturas com 375 kg ou menos. A magia fracassa se o limite for ultrapassado.

Uma criatura involuntária não pode ser transportada com *teletransporte por gemas*. Do mesmo modo, um teste de resistência de Vontade ou a Resistência à Ma-

gia da criatura impediria que seus equipamentos ou pertences fossem transportados. Os objetos livres ou mundanos (mas não os mágicos) não têm direito ao teste de resistência.

Uma pedra de fuga pode conter apenas um *teletransporte por gemas* de cada vez, mas diversos magos podem utilizar a mesma pedra.

Foco: Uma pedra de fuga.

TEMPESTADE DA FÚRIA

Transmutação [Eletricidade]
Nível: Clr 8 (Talos)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível (D)

O clérigo reúne os poderes do vento e da tempestade para se movimentar, proteger-se e atacar. Ele recebe os efeitos da magia *vôo* e está protegido por todas as direções por uma *muralha de vento*; além disso, será imune a ventos naturais ou mágicos (como furacões ou a magia *lufada de vento*), conseguirá manter sua posição tática facilmente e não será afetado pelas conseqüências dos ventos extremos (como a exigência de testes de Concentração em ciclones ou ventanias).

Finalmente, o clérigo pode disparar relâmpagos dos seus olhos. O nível de conjurador indica a quantidade de relâmpagos criados pela *tempestade da fúria*; cada um inflige 1d6 pontos de dano por eletricidade (máximo 20d6). É possível dispará-los simultaneamente ou dividi-los entre várias rodadas. Por exemplo, um conjurador de 16º nível é capaz de lançar um relâmpago de 8d6 na primeira rodada e outro de 8d6 na próxima, disparar dezesseis rajadas em 16 rodadas (causando 1d6 pontos de dano cada) ou criar um grande e único relâmpago que inflija 16d6 pontos de dano. Cada disparo afeta uma única criatura e todos, não importa o dano causado, têm alcance de 30 m.

Disparar o relâmpago usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade e requer um ataque de toque à distância (o personagem recebe +3 de bônus de ataque se o adversário estiver usando armadura de metal, com placas metálicas, ou carregando uma grande quantidade desse material).

TEMPESTADE DE ÁCIDO

Evocação [Ácido]
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Cilindro (6 m de raio, 6 m de altura)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma chuva de ácido que causa 1d6 pontos de dano por ácido a cada nível de conjurador (máximo 15d6).

Foco: Um frasco de ácido.

TENENTE DOS MORTOS-VIVOS

Necromancia
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Duração: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um morto-vivo
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O personagem imbui a criatura selecionada com a autoridade de comando que ele mesmo detém sobre outros mortos-vivos controlados. O alvo precisa ter Inteligência 5 ou maior. Os demais mortos-vivos sob o comando do personagem obedecerão à criatura como se ela fosse o conjurador. O personagem ainda é capaz de controlar os mortos-vivos normalmente ou contradizer as ordens emitidas pelo tenente.

TITERITEIRO

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Brd 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O bardo obriga o alvo a imitar suas ações. Ele imitará seus movimentos com perfeição, embora sofra –4 de penalidade de Destreza e Força. O alvo fica desajeitado e suas ações seriam mais precisas se ele agisse por conta própria. O conjurador pode forçar a criatura a cometer um ato suicida, embora ela possa realizar outro teste de resistência de Vontade para dissipar os efeitos da magia. Se obtiver sucesso, ela cairá no chão, indefesa e num estado comatoso durante 1d4 rodadas.

É necessário manter a concentração para controlar o alvo. Caso ela seja interrompida, o bardo é capaz de recuperar o controle durante seu turno como uma ação livre.

Qualquer pessoa que observe o alvo dessa magia conseguirá determinar que ela está sendo dominada com um teste de Sentir Motivação (CD 15, ou CD 10 se o bardo estiver visível).

O *titeriteiro* não concede habilidades extraordinárias, similares a magia ou sobrenaturais ao alvo, mesmo se o conjurador as tiver e usá-las antes da magia terminar.

TOQUE DA CURA

Necromancia
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O personagem transfere uma parte da própria essência vital para outra criatura, eliminando seus ferimentos. É possível curar até 1d6 pontos de vida a cada dois níveis de conjurador (máximo 10d6). O arcano precisa decidir quantos dados utilizará antes de lançar o *toque da cura*. O personagem sofre a mesma quantidade de pontos de dano recuperados. O valor máximo de pontos de vida disponíveis para cura equivale aos PV atuais do conjurador +10, o suficiente para matá-lo.

Torre da Tempestade

Abjuração
Nível: Drd 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)
Área: Dispersão de 6 m de raio e 30 m de altura
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador forma uma torre de nuvens negras e tempestuosas que neutraliza vários tipos de magia.

A *torre da tempestade* absorve qualquer dano por eletricidade direcionado aos seus ocupantes. É impossível conjurar *mísseis mágicos* para o interior, para o exterior ou dentro da torre. Os ventos que a sustentam têm 90 km/h (que anulam a eficácia de ataques à distância no interior da torre), embora essa velocidade não afete o movimento dos seus ocupantes. Entretanto, somente criaturas Imensas ou Colossais conseguem atravessar os limites externos da *torre da tempestade*; todas as demais serão barradas nas "paredes".

Qualquer ocupante da *torre da tempestade* recebe meia camuflagem em relação às criaturas no exterior. Os ventos sibilantes impõem –10 de penalidade em qualquer teste de Ouvir num raio de 15 m da torre (que também afeta seus ocupantes).

Tosse de Horizikaul

Evocação [Sônica]
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura ou objeto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria um som breve, mas elevado, adjacente a uma criatura ou objeto. A *tosse de Horizikaul* sempre atinge o alvo, mesmo se ele estiver em combate corporal ou protegido por cobertura ou camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem total). O alvo sofre 1 ponto de dano sônico e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará ensurdecido durante 1 rodada. Essa magia não funciona no interior de uma área afetada por *silêncio*.

Transformação Vítrea de Dhulark

Transmutação
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura ou 1,2 m3 de material
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador transforma o alvo em vidro. É possível conjurar uma entre as seguintes versões:

Criatura de Vidro: Como *carne para pedra*, mas o alvo se transforma em vidro.

Objeto em Vidro: Um objeto de até 1,2 m^3 de volume é afetado. O conjurador pode transformar somente parte de um objeto maior (como o chão ou uma muralha) em vidro.

Nenhuma das versões dessa magia afeta itens mágicos (os itens mágicos portados por uma criatura transformada permanecem intactos). Quando a duração expirar, o alvo retornará à sua constituição original. Se ele foi quebrado ou danificado enquanto estava na forma vítrea, sua forma normal apresentará os mesmos danos.

Foco: Um pedaço de vidro de um espelho.

Transporte por Rochas

Transmutação [Teletransporte]
Nível: Clr 6 (Bane)
Componentes: V, G, M (veja texto)
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Pedra tocada
Duração: Permanente até ser descarregado
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem conecta dois locais magicamente. O conjurador ou qualquer criatura pode pronunciar uma palavra de comando numa extremidade e será teletransportado para a outra.

Antes de conjurar a magia, o clérigo deve preparar os dois extremos da conexão, que precisam ser áreas de pedra com 1,5 m^2. Essa preparação exige 1 hora e serve para diversas utilizações de *transporte por rochas* enquanto as pedras não forem danificadas.

Quando a magia é conjurada, as pedras se harmonizam com a palavra de comando determinada pelo clérigo. Qualquer criatura que pronunciar a palavra enquanto estiver sobre uma das rochas será transportada até a outra extremidade de imediato, sem chance de erro. A conexão funciona uma vez a cada 4 níveis de conjurador e pode transportar 25 kg/nível de conjurador em cada ativação. As criaturas que excederem o limite de peso não serão transportadas, mas a tentativa será eliminada do total disponível.

Componente Material: A preparação de cada ponto da conexão requer uma pasta feita de rubis e âmbares no valor de 2.500 PO. A conjuração da magia exige um diamante de 2.500 PO. A ativação de qualquer uma das rochas de transporte após a conjuração não requer componentes materiais.

Trava Dimensional

Abjuração
Nível: Clr5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Área: Emanação de 4,5 m de raio centralizado no ponto de origem
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria um campo que bloqueia completamente viagens físicas extra-dimensionais. As formas de movimento neutralizadas incluem: *projeção astral, piscar, porta dimensional, passeio etéreo, forma etérea, portal, labirinto, passagem invisível, viagem planar, andar nas sombras, teletransporte* e habilidades similares à magia ou habilidades psíquicas. A *trava dimensional* não interfere nos movimentos de criaturas que estejam na forma etérea ou astral quando é conjurada, nem bloqueia a percepção extra-dimensional ou ataques como o olhar do basilisco. A *trava dimensional* não impede o desaparecimento das criaturas invocadas no final da duração da magia.

Entretanto, assim que a magia estiver acionada, as viagens extra-dimensionais para o interior ou exterior da área afetada serão impossíveis.

Trilha Mágica

Abjuração
Nível: Drd 2, Hrp 2, Rgr 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Efeito: Cone de 9 m marcando o chão atrás do conjurador
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O personagem irradia uma energia que afasta cuidadosamente as plantas, criando uma passagem fácil e escondendo suas pegadas para que ele não seja rastreado.

Qualquer criatura na área afetada (inclusive o personagem) perceberá que a vegetação rasteira se afasta durante sua passagem. Isso cria uma "trilha" em meio a qualquer terreno (consulte a Tabela 9–5: Terreno e Movimento de Viagem, página 143 do *Livro do Jogador*). Quando o efeito da magia terminar, as plantas retornam para as suas posições originais. A CD para rastrear qualquer um que tenha viajado na área dessa magia é aumentada em +5 (o equivalente a esconder a trilha).

Essa magia não tem efeito em criaturas planta (ou seja, elas não são retiradas do caminho ou afastadas).

Trindade Sagrada de Azuth

Transmutação
Nível: Clr 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Instantânea

O personagem altera uma de suas magias preparadas para conjurá-la diversas vezes antes de ser subtraída de seu limite diário. A magia deve pertencer ao 3º nível ou inferior. Depois que a *trindade sagrada de Azuth* for conjurada, o efeito selecionado poderá ser lançado mais duas vezes (total de 3 conjurações). A magia alterada funciona normalmente e exige os componentes ou XP para cada ativação, como se o personagem estivesse conjurando três magias separadamente. Se o conjurador substituir a magia alterada pela *trindade sagrada* por uma magia diferente, qualquer conjuração adicional disponível será perdida. É impossível conjurar a *trindade sagrada de Azuth* diversas vezes sobre o mesmo efeito.

Essa magia foi criada pelos clérigos de Azuth.

Truque de Transmigração

Transmutação [Teletransporte]
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: O conjurador e uma outra criatura
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador e outra criatura trocam de lugar (como efeitos simultâneos de *porta dimensional*) e de aparência (como *alterar-se* para se parecerem um com o outro). O alvo é capaz de anular a magia com um teste de resistência, mas ela afetará o conjurador automaticamente.

Se o conjurador ou criatura excederem a capacidade de carga da *porta dimensional* ou tiverem anatomias diferentes demais para serem afetadas por *alterar-se*, o *truque da transmigração* fracassará.

As magias que eliminam disfarces (como *visão da verdade*) revelam as identidades trocadas. Para todos os fins, o conjurador estará disfarçado como a outra criatura e vive-versa enquanto a magia permanecer ativa. Quaisquer ações inadequadas — como falar de forma distinta ou atacar "aliados" — podem forçar um teste de Disfarces ou alertar os observadores de que existe algo errado. O conjurador recebe +10 de bônus em testes de Disfarces para imitar o alvo.

Quando a duração da magia terminar, as aparências das criaturas afetadas revertem ao normal; elas não trocam de localização, como no início da magia.

Túnel de Vento

Evocação
Nível: Drd 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um aliado/nível
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O personagem invoca os ventos para auxiliar os disparos de seus aliados. O *túnel de vento* aprimora a precisão das armas de disparo ou arremesso, fornecendo a cada alvo +10 de bônus de competência nas jogadas de ataque à distância. Além disso, ela dobra o alcance dessas armas.

Uno com a Terra

Transmutação
Nível: Drd 2, Hth 2, Rgr 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível

O personagem forja uma ligação poderosa com a natureza, que lhe concede uma compreensão ainda maior do meio-ambiente. Ele recebe +2 de bônus de competência em testes de Adestrar Animais, Empatia com Animais, Esconder-se, Furtividade, Procurar, Senso de Direção e Sobrevivência.

Vassalo Leal

Abjuração [Ordem]
Nível: Pal 3 (Siamorphe)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Até uma criatura voluntária tocada/3 níveis
Duração: 10 minutos/nível (veja texto)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O paladino resguarda o alvo dos efeitos de ação mental, concedendo +3 de bônus sagrado nos testes de resistência contra esses efeitos para as criaturas tocadas. A magia também neutraliza as compulsões mágicas que incitariam os alvos a atacar os indivíduos envoltos pela abjuração. Qualquer tentativa de forçar a criatura a ferir seus aliados (com origem anterior ou posterior à conjuração da magia) será considerada uma ordem suicida, acionando as defesas apropriadas no alvo e provavelmente anulando os efeitos da magia hostil. Se uma criatura atacar o paladino voluntariamente, a magia deixará de afetá-la de imediato.

Os alvos recebem os benefícios de *bênção* enquanto estiverem na linha de visão do conjurador.

Veneno das Aranhas

Necromancia
Nível: Ass 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: Instantânea (veja texto)
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Semelhante a *envenenamento*, mas inocula um veneno paralisante no alvo com um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido. O veneno causa 1d6 pontos de dano temporário de Força imediatamente, mais 1d6 pontos de dano temporário de Força 1 minuto depois. Os danos primário e secundário podem ser anulados obtendo sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível de conjurador + modificador de Inteligência ou de Carisma do conjurador, para magos e feiticeiros, respectivamente).

Componente Material: Uma aranha venenosa, viva ou morta.

Vento Aprisionador

Evocação
Nível: Drd 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvo: Uma criatura
Duração: Concentração
Teste de Resistência: Reflexos anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma rajada de ar que envolve e imobiliza o alvo. O *vento aprisionador* não se desloca, mas gera uma barreira física ao redor do alvo. A vítima consegue agir normalmente, mas não pode abandonar sua localização atual. O vento distorce o som, portanto ela é capaz de falar, mas não será ouvida e não conseguirá ouvir nada devido aos estrondos.

Além disso, nenhuma magia ou efeito sônico ou dependente de idioma pode ser conjurado para o interior ou a partir do *vento aprisionador* (embora um conjurador aprisionado seja capaz de lançar essas magias em si mesmo). Os ataques à distância desferidos contra o alvo (ou por ele) sofrem –2 de penalidade. O *vento aprisionador* imobiliza as criaturas voadoras em pleno ar.

Vento em Popa

Evocação
Nível: Drd 4
Componentes: V, G

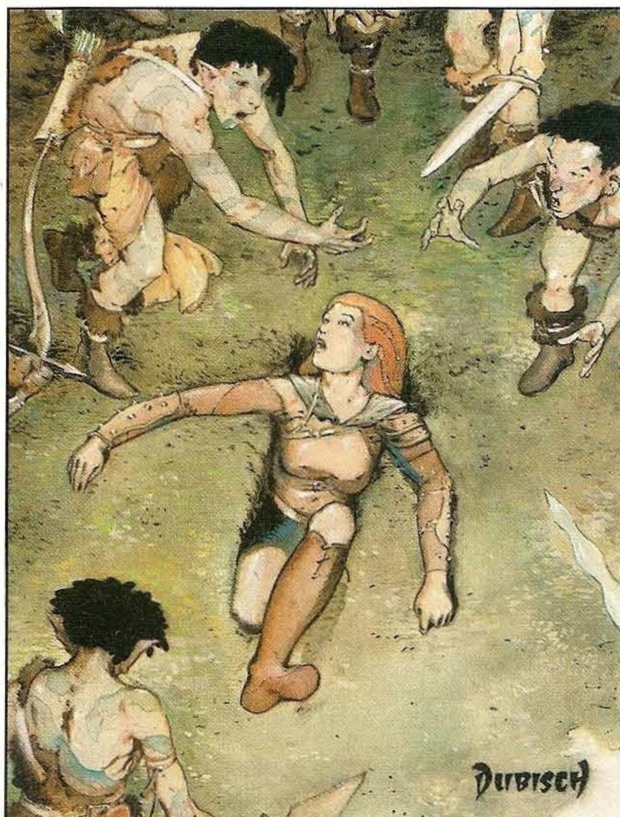
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)
Alvos: Duas criaturas/nível, todas a menos de 15 m entre si
Duração: 1 dia
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Essa magia dobra o movimento de viagem das criaturas afetadas, desde que todas estejam viajando juntas na mesma direção. Ela inclui os animais de carga e as montarias, mas não afeta matéria inorgânica ou o deslocamento tático.

Ventre da Terra

Abjuração
Nível: Drd 4, Hth 4, Rgr 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Conjurador e uma criatura/nível
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador afunda até ser envolvido por uma bolha protetora na terra, abaixo do local onde estava. Os observadores na área perceberão o solo se abrindo e tragando o conjurador. É impossível ativar o *ventre da terra* sobre rochas ou pedra maciça, apenas sobre terra cultivável.



Ventre da Terra

Ilustração de Michael Dubisch

O *ventre da terra* protegerá as criaturas afetadas a 3 m abaixo da superfície. Qualquer pessoa no interior da bolha não poderá ser encontrada por magias de Adivinhação de 4º nível ou inferior.

É possível afetar uma criatura a cada nível de conjurador. Todas elas devem estar em contato corporal (formando um círculo, por exemplo).

É possível respirar normalmente no interior do *ventre da terra,* mas o espaço limitado não permite a conjuração de magias que tenham componentes gestuais; é possível falar com as criaturas presentes na bolha. Os alvos não conseguem ver ou ouvir os acontecimentos da superfície sem utilizar métodos mágicos.

O conjurador é a única pessoa capaz de dissipar a magia a qualquer momento. Ao término da duração, todas as criaturas afetadas retornam ao local onde estavam durante a conjuração.

Ver o Pior Inimigo

Adivinhação
Nível: Alg 3, Pal 3 (Savras)
Componentes: V, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Emanação de um quarto de círculo a partir do conjurador até o limite do alcance
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Esta magia avalia as criaturas na área e determina o poder relativo de cada uma delas. As criaturas são avaliadas da seguinte forma:

ND	Força
4 ou menos	Fraca
5–10	Moderado
11–15	Forte
16+	Impossível

Entre as criaturas dentro da mesma categoria, o conjurador reconhecerá a mais poderosa, mas não a razão disso. Por exemplo, em um grupo de ogros (ND 2 cada), ele saberia que um deles (um ogro com 2 níveis de bárbaro, ND 4) seria mais poderoso, mas não distinguiria se isso está relacionado aos níveis de classe, a um modelo (como meio-demônio) ou qualquer outra razão.

Qualquer magia de 3º nível ou superior que impeça as tentativas de espionar uma criatura (como *dificultar detecção*) ou uma área (como *visão falsa*) atrapalha a habilidade de avaliar as criaturas no local.

Via Negra

Ilusão (Sombras)
Nível: Clr 3 (Mask)
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Efeito: Uma ponte de energia com 60 cm de largura, 2,5 cm de espessura e até 6 m/nível de comprimento
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma ponte inquebrável, sem peso e semelhante a uma fina faixa de tecido. A *via negra* deve estar afixada em objetos sólidos de ambos os lados; além dessa exigência, ela pode ser feita em qualquer ângulo. Como uma *muralha de energia*, a *via* precisa ser contínua e sem intervalos em seu comprimento para ser conjurada. A ponte geralmente é usada para cruzar um abismo ou uma área perigosa. As criaturas podem se deslocar na *via negra* sem penalidade alguma, já que ela é tão escorregadia quanto o solo de uma masmorra. O conjurador — e ninguém mais — recebe +5 de bônus de competência em todos os testes de Equilíbrio enquanto estiver sobre a *via negra*.

A *via negra* consegue suportar um peso de até 100 kg por nível de conjurador. Assim que tocarem na passagem, as criaturas que excederem esse limite afundarão através dela como se a ponte não existisse. O conjurador nunca afundará através da *via negra*, a menos que seu próprio peso exceda a capacidade máxima.

Víboras Extra-planares

Conjuração (Invocação) [veja texto]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Pessoal
Efeito: 1d4+3 criaturas invocadas
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Esta magia invoca 1d4+3 víboras Médias celestiais (CG) ou abissais (CM), que saltam da boca do conjurador para atacar seus inimigos. A partir da rodada de conjuração, é possível cuspir as víboras até expelir a quantidade invocada pela magia. Usando uma ação padrão, o conjurador expelirá três víboras; uma ação equivalente a movimento expele uma única criatura. As víboras caem aos pés do personagem e agem no mesmo turno, idênticas às criaturas da magia *invocar criaturas*.

Até expelir todas as criaturas invocadas, o personagem não conseguirá falar, conjurar magias que tenham componentes verbais ou ativar itens que exijam palavras. As víboras não estarão literalmente na sua boca e, portanto, não afetam a respiração. Ao término da duração, todas as víboras desaparecem e qualquer uma que não foi expelida será dissipada.

A magia será maligna ou benéfica, conforme o tipo de criatura invocada.

Componente Material: Uma pele de cobra.

Vibração Versátil de Horizikaul

Evocação [Sônica]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Área: Cone
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador emite um cone de som poderoso, capaz de golpear ou mover objetos e criaturas. Caso seja usada para atacar, a *vibração* causa 1 ponto de dano sônico a cada 2 níveis de conjurador a cada rodada que a criatura permanecer na área do cone; um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade. Caso seja usada para mover objetos ou criaturas, a magia funciona como uma versão de energia de *telecinésia*, embora apenas seja possível afastar os objetos. Nenhuma variante funciona no interior de uma área afetada por *silêncio*.

O som da magia é um zumbido contínuo tão alto quanto o clamor da batalha.

Foco: Um cone oco de cobre e ouro de 50 PO (no mínimo).

víboras

Víbora Abissal: ND1; Extra-planar Médio; DV 2d8; 9 PV; Inic +3; Desl.: *6 m*, escalar *6 m*, natação *6 m*; CA 16 (toque 13, surpresa 13); Corpo a corpo: picada +4 (dano: 1d4-1 e veneno); AE Veneno, destruir o bem; QE Faro, visão no escuro 18 m, resistência ao frio e fogo 5; RM 4; TR Fort +3, Ref +6, Von +1; For 8, Des 17, Con 11, Int 3, Sab 12, Car 2.
Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Observar +9, Ouvir +9; Acuidade com Arma (picada).
Veneno (Ext): Inoculação através da picada, Fortitude CD 11; 1d6 Con/1d6 Con.
Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, uma víbora abissal pode causar +2 pontos de dano contra um inimigo Bom.

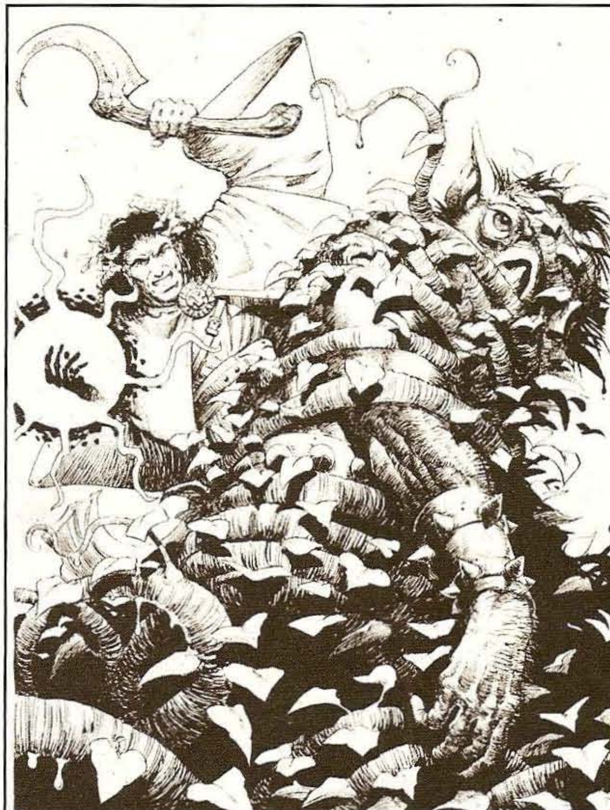
Víbora Celestial: ND1; Extra-planar Médio; DV 2d8; 9 PV; Inic +3; Desl.: *6 m*, escalar *6 m*, natação *6 m*; CA 16 (toque 13, surpresa 13); Corpo a Corpo: picada +4 (dano: 1d4-1 e veneno); AE Veneno, destruir o mal; QE Faro, visão no escuro 18 m, resistência ao ácido, frio e eletricidade 5; RM 4; TR Fort +3, Ref +6, Von +1; For 8, Des 17, Con 11, Int 3, Sab 12, Car 2.
Perícias e Talentos: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Observar +9, Ouvir +9; Acuidade com Arma (picada).
Veneno (Ext): Inoculação através da picada, Fortitude CD 11; 1d6 Con/1d6 Con.
Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, uma víbora celestial pode causar +2 pontos de dano contra um inimigo Mau.

Vinhas Venenosas

Conjuração (Criação)
Nível: Drd 7
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Semelhante a *crescer vinhas*, mas as vinhas que o personagem cria são venenosas (inoculação por contato, 1d6 Des/2d6 Des). O teste de resistência de Fortitude é exigido somente quando o alvo entra pela primeira vez na área afetada (e novamente após 1 minuto); as criaturas não precisam realizar testes de resistência sempre que invadirem a área (ou a cada rodada que permanecerem nela).

O personagem que criou as vinhas é imune ao seu veneno e pode selecionar uma quantidade de alvos equivalente ao seu nível, que também serão imunes.



Vinhas Venenosas

Ilustração de Brian Snõddy

Visão da Natureza

Necromancia.
Nível: Drd 0, Hth 0, Rgr 1
Componentes: G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Emanação de um quarto de círculo a partir do conjurador até o limite do alcance
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia é idêntica à *visão da morte*, mas funciona somente em animais e plantas. Além disso, ela também permite que o conjurador descubra uma grande variedade de informações comuns sobre os alvos (se as plantas receberam pouca água, se os animais estão desnutridos, etc.).

Visão Gloriosa

Adivinhação
Nível: Clr 1, Pal 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem oferece à criatura tocada uma breve visão de uma entidade divina, que a estimula e inspira a resistir. A criatura recebe +1 de bônus moral em um único teste de resistência. O jogador precisa declarar a utilização do bônus antes de realizar o teste.

Visão na Penumbra

Transmutação
Nível: Ass 1, Hrp 1, Hth 1, Rgr 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo adquire a habilidade Visão na Penumbra e torna-se capaz de enxergar até duas vezes mais longe que um humano sob a luz das estrelas, da lua, de tochas e condições similares de iluminação precária. O alvo conserva a capacidade de diferenciar cores e detalhes sob essas condições.

Itens Mágicos

As varinhas, poções e pergaminhos do mago envenenado não significam nada para o escorpião gigante que o matou. Talvez estes itens fiquem abandonados próximos ao local onde o mago encontrou seu destino ou sejam encontrados por goblins mercenários ou kobolds saqueadores, tornando-se parte do arsenal dessas criaturas.

Poucos magos ou clérigos criam itens mágicos com a intenção de abandoná-los em alguma ruína coberta de ervas daninhas para que um aventureiro com sorte os encontrem décadas ou séculos mais tarde. Entretanto, centenas de itens mágicos são criados todos os anos em toda Faerûn, e uma parcela significativa destes itens encontra esse fim. Este capítulo descreve apenas alguns dos itens mágicos conhecidos que existem no *Cenário de Campanha dos* Reinos Esquecidos. Todos os equipamentos descritos a seguir obedecem às regras do Capítulo 8: Itens Mágicos do *Livro do Mestre.*

Itens Mágicos Auto-Identificáveis

Muitos itens mágicos poderosos, em especial os artefatos menores, revelam seus poderes para qualquer portador. Quando alguém empunha um item auto-identificável e se concentra, descobre um dos poderes do item a cada minuto, até que todos os poderes do item sejam revelados. O objeto sempre informará seus poderes na ordem em que aparecem indicados na sua descrição. Um teste bem-sucedido de Identificar Magia ou conhecimento bárdico (CD 20) revelará todos os poderes ao mesmo tempo.

Qualquer item mágico pode ser criado com a característica "auto-identificável", exceto poções e pergaminhos. No momento da criação, o conjurador precisa decidir se ele será auto-identificável ou não. Essa habilidade não afeta o preço ou o tempo da criação do objeto, mas é impossível alterar a decisão depois do término do processo.

Para determinar aleatoriamente se um item mágico criado é auto-identificável, jogue 1d%: um resultado entre 01–40 indica ele é auto-identificável; um resultado entre 61–100 indica que não é.

Descrições dos Itens Mágicos

Apresentamos a seguir as descrições de vários itens mágicos novos e as propriedades mágicas detalhadas neste livro, na mesma ordem existente no *Livro do Mestre.*

Habilidades Especiais de Armaduras

Os encantamentos a seguir podem ser aplicados a armaduras e escudos, além das habilidades especiais descritas no *Livro do Mestre* e no *Cenário de Campanha dos* Reinos Esquecidos. Algumas habilidades apresentam um preço fixo no lugar de um valor acrescentado ao bônus efetivo total do item (como os itens padrão do *Livro do Mestre*).

Tabela 6–1: Habilidades Especiais de Armaduras

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–6: Habilidades Especiais de Armaduras do *Livro do Mestre.*
86–100	Use a tabela abaixo.

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador de Preço de Mercado♦
01–20	01–15	01–05	Brilho Azul	+1 bônus
21–40	16–30	06–10	Brilho Eterno	+1 bônus
41–60	31–45	11–25	Proteção contra energia negativa	+1 bônus
61–80	46–60	26–35	Leveza	+1 bônus
81–85	61–72	36–50	Proteção contra a morte	+2 bônus
86–90	73–78	51–62	Devorador de magias	+3 bônus
—	79–80	63–65	Resistência contra transmutação	+6 bônus
91–98	81–90	66–75	Força	Especial
99–100	91–100	76–100	Jogue novamente duas vezes●	

♦ Some ao bônus de melhoria da Tabela 8–3: Armaduras e Escudos do *Livro do Mestre* para determinar o preço de mercado final.

● Caso obtenha duas habilidades especiais idênticas, considere apenas uma. Caso obtenha duas versões da mesma habilidade, considere a melhor.

Tabela 6–2: Armaduras Mágicas Específicas

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–8: Armaduras Mágicas Específicas do *Livro do Mestre.*
86–100	Use a tabela abaixo.

Médio	Maior	Armadura específica	Preço de Mercado
01–25	01–20	*Escudo grande de Cormyr*	9.170 PO
26–50	21–40	*Escudo antimagia de Laeral*	9.170 PO
51–75	41–60	*Escudo da vigilância*	9.170 PO
76–90	61–80	*Armadura da tempestade de Laeral*	66.650 PO
91–100	81–100	*Armadura da tempestade dos filhos da terra*	111.650 PO

Brilho Azul: Este encantamento somente pode ser aplicado a armaduras de metal, que adquirem uma coloração negro-azulada. A armadura nunca perderá o brilho e será imune a ataques de ácido e de ferrugem. O usuário recebe +5 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se. Esse bônus não se acumula com o bônus concedido pelo *manto élfico.*

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, 12° nível de conjurador ou superior, 5+ graduações em Alquimia; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Brilho Eterno: Esse encantamento somente pode ser aplicado a armaduras de metal. A armadura ficará brilhante e reluzente como prata polida. Ela nunca perderá o brilho e será imune a ataques de ácido e de ferrugem. O usuário adquire resistência a ácido 5.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, 12° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Devorador de Magias: Esse tipo de armadura costuma ser decorado com espirais e bocas com presas. Ela funciona exatamente como a *armadura de resistência à magia* com RM 13, mas se a *resistência à magia* neutralizar um efeito que vise *apenas* o usuário, a armadura absorverá a magia e lhe concederá 1d8 pontos de vida temporários. Esses pontos não se acumulam, logo é impossível obter mais de 8 PV temporários simultaneamente.

Nível do item: 16°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *sinodencanto de Simbul, resistência à magia*; *preço de mercado:* +3 de bônus.

Força: O usuário da armadura adquire +2 ou +4 de bônus de aprimoramento de Força.

Nível do item: 12; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro*; *preço de mercado:* +2, acrescente +8.000 PO; +4, acrescente +32.000 PO.

Leveza: Essas armaduras são mais leves e menos restritivas do que outras armaduras similares. Embora seu peso não seja alterado, o bônus máximo de Destreza aumenta em +2 e a penalidade de armadura diminui em 1 ponto.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *agilidade felina*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Procteção Contra Energia Negativa: Uma vez por dia, a armadura encantada concede automaticamente *proteção contra energia negativa* durante 5 rodadas, contadas a partir da primeira exposição do usuário a qualquer efeito de energia negativa.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *proteção contra energia negativa*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Proteção Contra a Morte: Uma vez por dia, a armadura encantada torna o usuário imune a efeitos de morte. A armadura concede automaticamente *proteção contra a morte* durante 70 minutos, contados a partir da primeira exposição do usuário a qualquer efeito de morte.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *proteção contra a morte*; *preço de mercado:* +2 de bônus.

Resistência Contra Transmutação: O usuário da armadura se torna imune a magias de transmutação que alterem sua forma. Isso inclui *metamorfose, petrificação* e *desintegração.*

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *imunidade à magia*; *preço de mercado:* +6 de bônus.

Armaduras Mágicas Específicas

Embora muitos locais de Faerûn sejam famosos por suas armas mágicas, alguns tipos de armaduras encantadas também acumularam notoriedade. Em geral, as armaduras a seguir são forjadas exatamente com as qualidades descritas aqui.

Armadura da Tempestade dos Filhos da Terra: Esta *armadura de batalha da resistência a frio, fogo e eletricidade* somente pode ser usada por anões, gnomos e halflings.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *suportar elementos,* o criador deve ser um anão, gnomo ou halfling; *preço de mercado:* 111.650 PO; *Custo para criar:* 56.650 PO + 4.400 XP.

Armadura das Tempestades de Laeral: Esta *armadura de batalha da resistência a eletricidade e fogo +2* é composta de uma liga não metálica (provavelmente de origem extra-planar) que não conduz eletricidade. Os movimentos do usuário nunca são obstruídos ou forçados em qualquer direção por ventos fortes.

Nível do item: 6°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lufada de vento, suportar elementos,* 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 66.650 PO; *Custo para criar:* 34.150 PO + 2.600 XP.

Escudo Antimagia de Laeral: Esse escudo foi batizado em honra de seu criador original, Laeral Mão Argêntea Arunsun. Este *escudo grande de aço +1* concede RM 17 ao portador, mas apenas contra magias com o descritor [energia].

Nível do item: 15°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo arcano, muralha de energia, resistência à magia; preço de mercado:* 9.170 PO; *Custo para criar:* 4.670 PO + 360 XP.

Escudo Grande de Cormyr: Estes *escudos grandes de deflexão de flechas +1* são populares entre os caçadores de humanóides malignos nos Picos da Tempestade. Eles são facilmente reconhecidos pela insígnia de um dragão púrpura sobre uma flecha quebrada.



Escudo Grande de Cormyr

Nível do item: 5°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *escudo arcano; preço de mercado:* 9.170 PO; *Custo para criar:* 4.670 PO + 360 XP.

Escudo da Vigilância: Este *escudo grande de aço de esmagamento elétrico +1* ostenta uma manopla com o punho voltado para cima, o símbolo de Torm. Existem muitos itens deste tipo e eles são muito valorizados pelos seguidores da divindade. Há rumores sobre uma versão ainda mais poderosa do escudo, que é capaz de refletir todos os ataques elétricos de volta à sua origem.

Nível do item: 8°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro, convocar relâmpagos* ou *relâmpago; preço de mercado:* 9.170 PO; *Custo para criar:* 4.670 PO + 360 XP. *Peso:* 7 kg.

Habilidades especiais de armas

Os encantamentos a seguir podem ser aplicados a armas, além das habilidades especiais descritas no *Livro do Mestre* e no *Cenário de Campanha dos* REINOS ESQUECIDOS. Algumas habilidades apresentam um preço fixo no lugar de um valor acrescentado ao bônus efetivo total do item (como os itens padrão do *Livro do Mestre*).

Aprisionamento Radiante: Esse encantamento (muitas vezes usado pelos guarda-costas dos magos dos Antigos Impérios) está disponível somente para a munição das armas de disparo. Um projétil de *aprisionamento radiante* se transforma em um pulso de brilho prateado quando é liberado. Qualquer ataque usando-o será considerado um ataque de toque à distância. O projétil causa 1 ponto de dano por energia (em vez do dano normal), mas o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficará imobilizado (idêntico a *imobilizar monstros*).

Nível do item: 9°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mísseis mágicos, imobilizar monstros; preço de mercado:* +3 de bônus.

Aura Elemental: Qualquer arma com este encantamento inflige uma quantidade adicional de dano do tipo de energia selecionada pelo usuário (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônica) quando atinge o alvo, exatamente conforme descrito na propriedade especial *flamejante* — +1d6 pontos de dano do elemento apropriado. Determinar a aura elemental do item é uma ação livre, mas o subtipo não poderá ser alterado mais de uma vez a cada rodada (portanto, é impossível trocar a aura entre dois ataques na mesma rodada). Os arcos, bestas e fundas encantados desse modo imbuem a munição com a energia pertinente.

Nível do item: 15°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cegueira/surdez, esfriar metal, lâmina flamejante, relâmpago, flecha ácida de Melf; preço de mercado:* +3 de bônus.

Aviso: O usuário de uma arma com esse encantamento nunca perde seu bônus de Destreza na CA caso seja surpreendido (idêntico à habilidade esquiva sobrenatural). Essa encantamento não se acumula com qualquer outra fonte de esquiva sobrena-tural.

Nível do item: 7°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, habilidade esquiva sobrenatural; *preço de mercado:* +1 de bônus.



Escudo da Vigilância

Brilho Eterno: Apenas os ferreiros dos elfos do sol de Encontro Eterno conhecem o segredo de criar armas com a habilidade *brilho eterno*. A arma ficará brilhante e reluzente como prata polida. Ela nunca perderá o brilho e será imune a ataques de ácido.

Duas vezes por dia, com apenas um comando, a arma emite uma luz intensa. Todas as criaturas num raio de 6 m (exceto o usuário), devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou ficarão cegas durante 1d4 rodadas.

Nível do item: 12°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cegueira/surdez, luz cegante; preço de mercado:* +2 de bônus.

Ilustração de Ted Beargeon

Tabela 6–3: Habilidades Especiais de Armas Brancas

1d%	
01–85	Use a Tabela 8–15: Habilidades Especiais de Armas Brancas do *Livro do Mestre*.
86–100	Use a tabela abaixo.

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador de Preço de Mercado♦
01–09	01–05	01–03	Corrosiva	+1 de bônus
10–18	06–10	04–06	Neutralização	+1 de bônus
19–27	11–15	07–09	Voadora	+1 de bônus
28–36	16–20	10–12	Impacto	+1 de bônus
37–45	21–25	13–15	Misericórdia	+1 de bônus
46–54	26–30	16–18	Gritante	+1 de bônus
55–63	31–35	19–21	Lâmina arcana	+1 de bônus
64–72	36–40	22–24	Penetrante	+1 de bônus
73–81	41–45	25–27	Impulsão	+1 de bônus
82–90	46–50	28–30	Venenosa	+1 de bônus
91–97	51–55	31–33	Aviso	+1 de bônus
—	56–62	34–39	Explosão Ácida	+2 de bônus
—	63–69	40–45	Desarme	+2 de bônus
—	70–75	46–51	Brilho Eterno	+2 de bônus
—	76–81	52–57	Vampírica	+2 de bônus
—	82–84	58–62	Dominadora	+3 de bônus
—	85–87	63–68	Proteção contra o azar	+3 de bônus
—	88–90	68–72	Aura elemental	+3 de bônus
—	91–93	73–77	Inércia	+3 de bônus
98–99	93–95	78–80	Salto	+3 de bônus
100	96–100	81–100	Jogue novamente duas vezes●	+3 de bônus

♦ Some ao bônus de melhoria da Tabela 8–10: Armas do *Livro do Mestre* para determinar o preço de mercado final.

● Jogue novamente se obtiver uma habilidade duplicada, incompatível com outra existente ou se a habilidade adicional ultrapassar o limite de +10. O bônus de melhoria da arma e o bônus equivalente da habilidade especial não podem superar +10.

Tabela 6–4: Habilidades Especiais de Armas de Disparo

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–16: Habilidades Especiais de Armas de Disparo do *Livro do Mestre*.
86–100	Use a tabela abaixo.

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador de Preço de Mercado♦
01–14	01–09	01–04	Corrosiva	+1 de bônus
15–28	10–18	05–08	Impacto	+1 de bônus
29–42	19–27	09–12	Misericórdia	+1 de bônus
43–56	28–36	13–16	Precisão	+1 de bônus
57–70	37–45	17–20	Gritante	+1 de bônus
71–84	46–54	21–24	Caçadora	+1 de bônus
85–98	55–63	25–28	Venenosa	+1 de bônus
—	64–80	29–34	Explosão ácida	+2 de bônus
—	81–95	35–40	Recarga rápida	+2 de bônus
—	—	41–50	Proteção contra o azar	+3 de bônus
—	—	51–60	Aura Elemental	+3 de bônus
—	—	61–70	Inércia	+3 de bônus
—	—	71–80	Aprisionamento radiante	+3 de bônus
99–100	96–100	81–100	Jogue novamente duas vezes●	

♦ Some ao bônus de melhoria da Tabela 8–10: Armas do *Livro do Mestre* para determinar o preço de mercado final.

● Jogue novamente se obtiver uma habilidade duplicada, incompatível com outra existente ou se a habilidade adicional ultrapassar o limite de +10. O bônus de melhoria da arma e o bônus equivalente da habilidade especial não podem superar +10.

Tabela 6–5: Armas Mágicas Específicas

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–17: Armas Específicas do *Livro do Mestre*.
86–100	Use a tabela abaixo.

Médio	Maior	Armadura específica	Preço de Mercado
01–05	—	*Flecha do ferrão*	1.457 PO
06–10	—	*Cimitarra dos tolos*	3.000 PO
11–15	—	*Adaga do desafio*	6.302 PO
16–20	—	*Lâmina da fúria +1*	6.335 PO
21–25	—	*Picareta de guerra da Pedra do Massacre*	8.308 PO
26–30	—	*Lâmina élfica de Cormanthor*	8.315 PO
31–35	—	*Lâmina guardiã de Sembia*	8.320 PO
36–40	—	*Arco curto de Luiren*	8.330 PO
41–45	—	*Lâmina da noite*	8.702 PO
46–49	01–05	*Adaga da víbora*	10.462 PO
50–53	06–10	*Presa da aranha*	11.782 PO
54–57	11–15	*Martelo das runas*	11.912 PO†
58–61	16–20	*Prece do ódio*	14.350 PO
62–65	21–25	*Lâmina da fúria +2*	15.335 PO
66–69	26–30	*Maça dos filhos da escuridão*	17.000 PO
70–73	31–35	*Perigo brilhante*	18.302 PO
74–77	36–40	*Lança curta de Talos*	18.302 PO
78–81	41–45	*Manopla dos valorosos*	18.302 PO†
82–85	46–50	*Machado dourado da Grande Fenda*	18.310 PO
86–89	51–55	*Espada de Bane*	18.315 PO
90–93	56–60	*Devastadora de goblins de Cormyr*	18.315 PO
94–95	61–64	*Adaga macabra*	20.000 PO
96–97	65–68	*O punho*	23.305 PO
98–99	69–72	*Espada da canção*	24.450 PO
100	73–76	*Cajado da impulsão poderosa*	28.600 PO
—	77	*Namarra*	30.315 PO
—	78–83	*Lâmina da justiça*	32.315 PO
—	84–86	*Machado dos cabelos de prata*	50.302 PO
—	87	*Taragarth*	86.335 PO
—	88–92	*Lança de Faerûn*	98.310 PO
—	93–95	*Mil sonhos despedaçados*	100.315 PO
—	96–98	*Adaga do caos*	106.302 PO
—	99–100	*Bordão da batalha*	162.600 PO

† Valor Mínimo; consulte a descrição do item.

Caçadora: Essa habilidade está disponível somente para as armas de ataque à distância. A trajetória do disparo será alterada na direção do inimigo, ignorando qualquer chance de falha existente, como a fornecida pela camuflagem. O portador ainda deve mirar o ataque na direção correta. Por exemplo, uma flecha atirada por engano numa área vazia não seria desviada até um oponente invisível, mesmo se ele estivesse adjacente ao local.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *visão da verdade*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Corrosiva: Com apenas um comando, uma arma corrosiva fica coberta com uma camada espessa de ácido (o usuário não é afetado pelo ácido). As armas corrosivas causam 1d6 pontos de dano adicional por ácido quando atingem o alvo. Os arcos, bestas e fundas encantados desse modo imbuem sua munição com o ácido.

ível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *névoa ácida, tempestade de ácido, flecha ácida de Melf* ou *tempestade de vingança*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Desarme: Essas armas têm um único propósito especial: derrubar as armas dos oponentes. Ela elimina o bônus do tamanho da arma e das armas de duas mãos. Ela também acrescenta +1 de bônus nas jogadas de ataque do usuário durante suas tentativas para desarmar o adversário; este bônus não é aplicado a qualquer outra jogada de ataque. As demais regras relacionadas à manobra ainda se aplicam.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas; *preço de mercado:* +2 de bônus.

Dominadora: Qualquer criatura que ataque o portador de uma arma dominadora em combate corporal deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) ou será forçado a lutar defensivamente (–4 de penalidade em ataques, +2 de bônus de esquiva na CA).

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *medo*; *preço de mercado:* +3 de bônus.

Explosão Ácida: Uma arma de explosão ácida funciona como uma arma corrosiva, mas gera uma explosão de ácido quando o usuário obtém um sucesso decisivo. O ácido não afeta as mãos do usuário; a arma causa +1d10 pontos de dano por ácido com um sucesso decisivo. Caso o multiplicador de sucesso decisivo seja x3, a arma causará +2d10 pontos de dano; caso seja x4, ela infligirá +3d10 pontos de dano. Os arcos, bestas e fundas encantados deste modo imbuem sua munição com o ácido.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *névoa ácida, tempestade de ácido, flecha ácida de Melf* ou *tempestade de vingança*; *preço de mercado:* +2 de bônus.

Gritante: Com apenas um comando, uma arma com esse encantamento emite um silvo baixo que irrita os ouvidos, mas não causa dano ao usuário. Quando atinge o alvo, a arma produz um estampido elevado que causa +1d6 pontos de dano sônico. Os arcos, bestas e fundas encantados deste modo imbuem sua munição com a energia sônica. As armas gritantes não causam o dano sônico numa área afetada por silêncio, nem acarretam penalidades adicionais contra as criaturas dotadas de audição aprimorada, embora elas não gostem destas armas.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *grito* ou *explosão sônica*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Impacto: Esse encantamento dobra a margem de ameaça de golpe decisivo (dec.) de uma arma de concussão. Por exemplo, um cajado teria sua margem de ameaça alterada para 19–20 e um mangual pesado ameaçaria um golpe decisivo com resultados entre 17–20. Essa habilidade não afeta armas perfurantes ou cortantes (se você obtiver esse resultado para uma arma inadequada, jogue novamente).

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arma de impacto*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Impulsão: Esse encantamento concede +4 de bônus aos testes de Força realizados pelo usuário para as tentativas de derrubar ou imobilizar um oponente com a arma.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Inércia: Uma arma com esse encantamento é capaz de empurrar seus alvos para trás. Caso atinja um adversário, a criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou será empurrada 3 m para trás (se o alvo não puder ser deslocado, cairá no chão). Se fracassar no primeiro teste de resistência, o alvo deverá obter sucesso em outro (CD 19) ou ficará atordoado durante uma rodada.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *repulsão*; *preço de mercado:* +3 de bônus.

Lâmina Arcana: O usuário se torna imune a uma única magia, definida no momento da criação da arma. Essa magia deve visar diretamente o portador (logo, não pode ser uma magia de área). Quando o usuário sofrer um ataque que envolva o efeito selecionado, a arma absorverá a energia pertinente. No turno subseqüente, ele pode escolher entre neutralizar a magia e redirecioná-la contra um novo alvo como uma ação livre.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *reverter magia*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Misericórdia: Essa habilidade acrescenta +1d6 pontos de dano à arma, mas é incapaz de infligir dano normal — todo o dano causado será por contusão. Com apenas um comando, o portador consegue ativar ou desativar o encantamento. Os arcos, bestas e fundas encantados desse modo imbuem sua munição com essa habilidade.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *curar ferimentos leves*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Neutralização: Uma vez por dia, uma arma com esse encantamento pode ser usada num ataque de toque corpo a corpo para *dissipar magias* sobre o alvo ou objeto tocado, idêntico à magia homônima.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dissipar magias*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Penetrante: Uma arma penetrante é capaz de afetar as criaturas que tenham redução de dano como se fosse uma arma +5. Os arcos, bestas e fundas não podem ter essa habilidade.

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arma mágica aprimorada*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Precisão: Essa habilidade está disponível somente para as armas de ataque à distância. Uma arma com esse encantamento pode ser disparada ou arremessada contra um oponente em combate corporal sem a penalidade padrão de –4 (como no talento Precisão). Ela não oferece nenhuma vantagem para os usuários que já possuam o talento Precisão.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, Precisão; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Proteção Contra o Azar: Geralmente, estas armas são criadas com sete cargas e algumas vezes são presenteadas aos aventureiros que servem à igreja de Tymora. Durante seu turno, o usuário pode gastar uma carga para executar uma ação parcial extra. Ele também pode usar uma carga no decorrer da rodada para refazer qualquer teste. O usuário somente será capaz de despender 2 cargas por rodada, uma para obter a ação parcial e outra para refazer a jogada. Ele deve conhecer o resultado do teste antes de decidir ignorá-lo e jogar novamente os dados.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *desejo restrito*; *preço de mercado:* +3 de bônus +1.500 PO; *Custo para criar:* +3 de bônus +300 XP.

Recarga Rápida: Esta propriedade está disponível somente para bestas. Uma arma com esse encantamento cria um espaço extra-dimensional capaz de armazenar até 100 virotes, permitindo ao usuário recarregá-la com mais eficiência do que o normal. Recarregar uma besta de mão ou leve é uma ação livre (e permite que um usuário com ataques múltiplos utilize todos na mesma rodada), enquanto a recarga de uma besta pesada é uma ação equivalente a movimento. Acrescentar ou retirar os virotes do espaço dimensional requer uma ação equivalente a movimento. É possível armazenar tipos diferentes de virotes e o usuário é capaz de selecioná-los livremente durante a recarga da arma.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arca secreta de Leomund, encolher item*; *preço de mercado:* +2 de bônus.

Salto: Quando empunhada, a arma encantada atua como um *anel de queda suave*. Uma vez a cada 2 rodadas, o portador recebe +30 de bônus nos testes da perícia Saltar. A altura do personagem não limita a distância transposta no salto.

Nível do item: 1°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *queda suave, salto*; *preço de mercado:* acrescente + 8.400 PO.

Vampírica: Qualquer oponente vivo atingido por uma arma com esse encantamento deve obter sucesso em um teste de resistência Fortitude (CD 16) ou sofrerá 1d4 pontos de dano adicional, que serão imediatamente transferidos ao total de pontos de vida do usuário. Quaisquer pontos que excedam o limite de PV da criatura serão adicionados como pontos de vida temporários, com duração de 1 hora (os pontos temporários não se acumulam).

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *toque vampírico*; *preço de mercado:* +2 de bônus.

Venenosa: Uma vez por dia, uma arma ou projétil com esse encantamento pode infligir a magia *envenenamento* (CD 14) na criatura atingida. É possível ativar a magia depois do ataque acertar o alvo. Isso é considerado uma ação livre, mas o *envenenamento* deve ser aplicado na mesma rodada em que a arma (ou projétil) atingir a criatura.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *envenenamento*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Voadora: Uma arma com esse encantamento consegue voar com deslocamento de 9 m; ela é considerada um objeto animado com dureza e pontos de vida idênticos a uma arma normal do seu tipo. A arma obedecerá às ordens do usuário da melhor forma possível (ela não é inteligente), mas pode ser usada para proteger um local, como um esqueleto animado faria. Somente as armas brancas podem ser encantadas desse modo.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos*, *vôo* ou *telecinésia*; *preço de mercado:* +1 de bônus.

Armas Mágicas Específicas

As seguintes armas geralmente são forjadas com as exatas qualidades descritas aqui.

Adaga do Caos: Esta *adaga +5* é ricamente adornada e decorada com padrões e inscrições abstratas. Ela apresenta uma maldição incomum: se atingir uma criatura e causar dano, o usuário aleatoriamente assumirá uma outra forma, com efeitos idênticos aos conjurados sobre ele. Para determinar a forma assumida, abra uma página aleatória do *Livro dos Monstros* e escolha uma criatura que possa ser copiada com *metamorfosear outro*.

A metamorfose permanecerá ativa até que o usuário golpeie uma criatura com a adaga; nesse momento, ele assumirá uma forma aleatória diferente. Se a nova forma não for capaz de utilizar equipamentos, seu ataque natural primário (como mordida ou garra) adquire uma aparência prateada e será considerado um ataque com a *adaga do caos* para determinar a mudança de forma. Caso o usuário solte a arma, ele permanecerá na forma que estiver.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *metamorfosear outro*; *preço de mercado:* 106.302 PO; *Custo para criar:* 53.000 PO + 4.240 XP.

Adaga do Desafio: Essas adagas foram criadas originalmente em Myth Drannor. O usuário dessas *adagas +1* se torna imune a efeitos de medo e compulsão e recebe +3 de bônus de resistência nos testes contra encantamentos.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *remover medo*, *resistência*; *preço de mercado:* 12.302 PO; *Custo para criar:* 6.302 PO + 480 XP.

Adaga Macabra: Criada a partir dos ossos de uma criatura que morreu violentamente, essa arma lembra o cabo de uma simples adaga. No entanto, quando uma criatura o empunha, a "lâmina" de uma adaga de luz emerge dos ossos (considere-a uma adaga em relação a talentos, etc.). A lâmina "desaparecerá" quando o portador soltar o cabo.

Essa arma não tem bônus de melhoria e não causa dano, mas qualquer criatura atingida pela lâmina será

afetada pela magia *toque macabro* (CD 11); os golpes da *adaga macabra* são considerados ataques de toque. Os personagens que tiverem ataques múltiplos podem usar a *adaga macabra* em um ataque total para golpear diversas vezes por rodada, como se empunhassem uma adaga normal.

Nível do item: 5°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *toque macabro; preço de mercado:* 20.000 PO.

Adaga da Víbora: Uma vez por dia, essa *adaga +2* pode ser transformada em uma víbora Pequena controlada pelo usuário da arma.

Nível do item: 5°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Itens Maravilhosos, *invocar aliado da natureza II*, 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 10.462 PO; *Custo para criar:* 5.382 PO + 406 XP.

Arco Curto de Luiren: Estes *arcos curtos caçadores +1* se tornaram famosos nas terras do norte devido aos vários halflings de Luiren que os empunham. Alguns deles foram vendidos pelos menos afortunados e se tornaram valorizados pelas outras raças.

Nível do item: 10°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada; preço de mercado:* 8.330 PO; *Custo para criar:* 4.330 PO + 320 XP.

Bordão da Batalha: Este *bordão da velocidade +3* não pode ser danificado por ataques cortantes ou perfurantes. O usuário é capaz de desarmar os oponentes como se tivesse o talento Desarme Aprimorado e recebe +4 de bônus em qualquer jogada de ataque com esse intuito.

Três vezes por dia, usando uma ação padrão, o portador é capaz de ativar a *deflexão de flechas* da arma. Essa habilidade permanece ativa durante 2 rodadas; o bordão automaticamente desviará todos os ataques das armas de disparo (ou armas Médias ou menores arremessadas) e absorverá qualquer projétil ou ataque à distância criado por magias de 2° nível ou inferiores (como *mísseis mágicos* ou *flecha ácida de Melf*) que visem o portador ou um aliado adjacente (1,5 m de distância). O bordão não sofrerá dano dos ataques que desviar ou absorver.

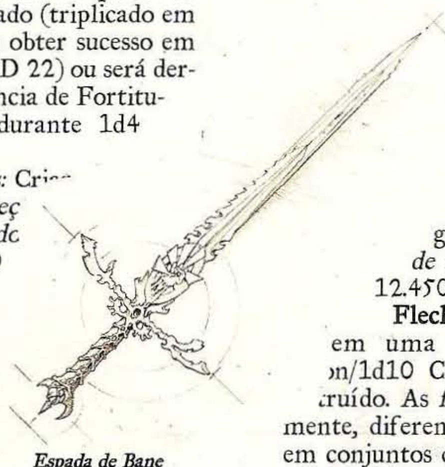
Uma vez por dia, o usuário é capaz de lançar *repulsão* com um único comando.

Além disso, uma vez por dia, ele poderá transformar qualquer golpe do bordão em um impulso de batalha. Esse ataque causa dano dobrado (triplicado em um sucesso decisivo) e a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou será derrubada no solo e num teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficará atordoada durante 1d4 rodadas.

Nível do item: 12°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *proteção contra flechas, repulsão, punho cerrado de Bigby; preço de mercado:* 162.600 PO; *Custo para criar:* 81.600 PO + 6.480 XP.

Cajado da Impulsão Poderosa: Este robusto *cajado da impulsão +2* é cinzento e concede o talento Imobilização Aprimorada ao usuário.


Devastadora de Goblins de Cormyr


Espada de Bane

Nível do item: 5°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro; preço de mercado:* 28.600 PO; *Custo para criar:* 14.600 PO + 1.120 XP.

Cimitarra dos Tolos: Essa *cimitarra +1* impõe −3 de penalidade de moral nos testes de resistência de Vontade do portador. Elas são armas populares entre os tiranos que não confiam inteiramente na suas guardas.

Nível do item: 6°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *causar medo; preço de mercado:* 3.000 PO.

Devastadora de Goblins de Cormyr: Estas *espadas longas da ruína dos goblins +1* são enfeitadas com o dragão púrpura, símbolo de Cormyr. A Maga Real Caladnei ordenou que os Arcanos de Guerra de Cormyr criassem muitas dessa armas, que seriam distribuídas entre os cavaleiros do Dragão Púrpura e destinadas a venda, elevando o amor pelo país e a moral do povo. As espadas presenteadas aos cavaleiros geralmente contêm inscrições de honra e distinção apropriadas ao usuário.

Nível do item: 8°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I; preço de mercado:* 18.315 PO; *Custo para criar:* 9.315 PO + 720 XP.

Espada de Bane: Estas *espadas longas ordeiras +1* são encontradas em grandes quantidades entre os devotos de Bane. Como a lâmina e o cabo são adornados com símbolos da Mão Negra, as pessoas boas hesitam em empunhá-las depois de eliminar os adoradores do Lorde Negro.

Nível do item: 7°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cólera da ordem*, o criador deve ser Leal; *preço de mercado:* 18.315 PO; *Custo para criar:* 9.315 PO + 720 XP.

Espada da Canção: Estas *espadas largas +1* são forjadas em prata e foram criadas para os Harpistas. Quando são desembainhadas, elas cantam alto e constantemente. Enquanto for capaz de ouvir a canção, o portador recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com a arma. Além disso, ele recebe +3 de bônus de moral em testes de resistência contra magias de ação mental e efeitos similares. A canção é um efeito sônico e de ação mental.

Nível do item: 9°; pré-requisitos: Criar Armaduras e Armas Mágicas, *bênção, emoção*, o criador precisa de 3 graduações em Atuação (melodia); *preço de mercado:* 24.450 PO; *Custo para criar:* 12.450 PO + 960 XP.

Flecha do Ferrão: Esta flecha injeta veneno em uma criatura (Fortitude, CD 16, 1d10 Con/1d10 Con). Caso não atinja o alvo, ele será destruído. As *flechas do ferrão* são criadas individualmente, diferente dos outros projéteis, que são criados em conjuntos de cinqüenta. É possível aplicar esse en-

Ilustração de Ted Beargeon

cantamento em virotes de besta ou azagaias.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *envenenamento; preço de mercado:* 1.457 PO; *Custo para criar:* 732 PO + 58 XP.

Lâmina Élfica de Cormanthor: Estas *espadas longas afiadas +1* ostentam símbolos das antigas casas élficas de Cormanthor, que foram os primeiros a desenvolver a magia *lâmina afiada.*

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada; preço de mercado:* 8.315 PO; *Custo para criar:* 4.315 PO + 320 XP.

Lâmina da Fúria: Estas *espadas bastardas +1* ou +2 recebem +1 de bônus de melhoria adicional quando o usuário ativa a fúria bárbara. As Bruxas de Rashemen criam essas armas para seus aliados combatentes.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *emoções; preço de mercado: arma +1* 6.335 PO; *arma +2* 15.335 PO; *Custo para criar: arma +1* 3.335 PO + 240 XP; *arma +2* 7.835 PO + 600 XP.

Lâmina Guardiã de Sembia: Estes *sabres defensores +1* são muito comuns entre a nobreza de Sembia, especialmente entre os estudantes do estilo de combate das espadas gêmeas.

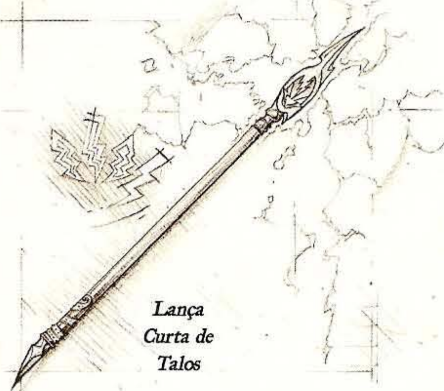
Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada; preço de mercado:* 8.320 PO; *Custo para criar:* 4.320 PO + 320 XP.

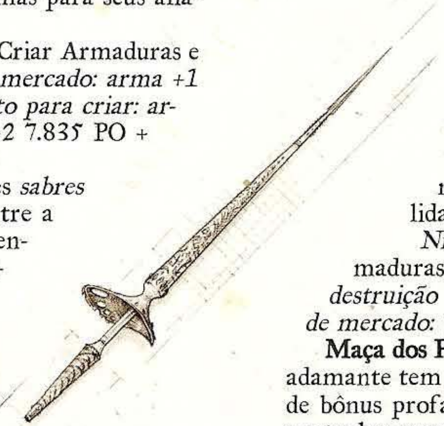
Lâmina da Justiça: A igreja de Tyr forja essas *espadas longas sagradas de trespassar poderoso +1* em larga escala. Elas parecem ser feitas de bronze endurecido magicamente e são inscritas com o martelo e a balança, os símbolos de Tyr, e sempre emitem uma luz branca e pura num raio de 6 m quando são desembainhadas.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *poder divino, destruição sagrada,* o criador deve ser Bom; *preço de mercado:* 32.315 PO; *Custo para criar:* 16.315 PO + 1.208 XP.

Lâmina da Noite: Os Magos Vermelhos criam essas *adagas +1* para seus espiões e contra-espiões. Quando é usada contra oponentes de tendência Boa, o bônus de melhoria da lâmina da noite aumenta para +2 e o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário em uma habilidade aleatória.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário; preço de mercado:* 8.702 PO; *Custo para criar:* 4.502 PO + 336 XP.


Lança Curta de Talos


Lança de Faerûn

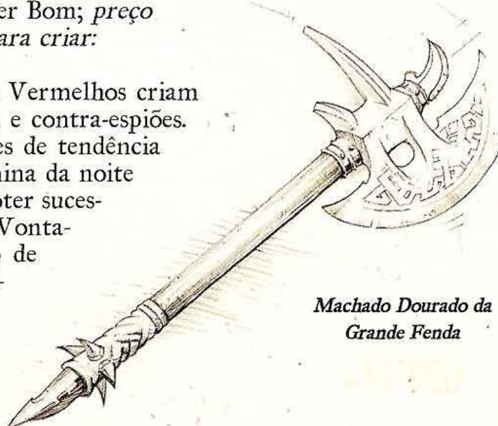

Machado Dourado da Grande Fenda

Ilustração de Ted Beargeon

Lança Curta de Talos: Essas *lanças curtas elétricas e flamejantes +1* são muito comuns entre os membros experientes da igreja de Talos.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, magias de eletricidade (*convocar relâmpago, relâmpago ou chicote místico*), magias de fogo (*bola de fogo, lâmina flamejante ou coluna de chamas*); *preço de mercado:* 18.302 PO; *Custo para criar:* 9.302 PO + 720 XP.

Lança de Faerûn: Essa lança é feita de madeira-de-lei e recoberta com uma ponta de aço. Criada especificamente para o combate montado pelos guerreiros que veneram Torm, algumas delas foram entregues a outras ordens de tendência boa.

A maioria (90%) dessas lanças é pesada; alguns guerreiros Pequenos usam lanças leves em combate e abrangem os 10% restantes das *lanças de Faerûn.*

Essa arma é uma *lança sagrada +2* que concede ao usuário o benefício do talento Investida Implacável. Além disso, se o usuário tiver Torm como deus patrono, a lança adquire a habilidade ruína dos extra-planares malignos.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I, destruição sagrada,* o criador deve ser Bom; *preço de mercado:* 98.310 PO.

Maça dos Filhos da Escuridão: Essa maça pesada de adamante tem +2 de bônus de melhoria. Ela fornece +6 de bônus profano ao usuário em testes de fascinar ou controlar mortos-vivos. Ela também concede 2 níveis efetivos para determinar o limite de Dados de Vida de mortos-vivos que o portador é capaz de controlar.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Itens Maravilhosos, *animar os mortos; preço de mercado:* 17.000 PO; *Custo para criar:* 13.000 PO + 320 XP.

Machado dos Cabelos de Prata: Este *machado de guerra da ruína dos extra-planares malignos +3* está inscrito com o símbolo de Moradin e uma frase no idioma anão: "Deixe que os demônios venham a mim, para a soberana glória de meu clã, enquanto eu me ergo acima de seus corpos mutilados e abaixo do nome do Forjador de Almas."

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I; preço de mercado:* 50.302 PO; *Custo para criar:* 25.302 PO + 2.000 XP.

Machado Dourado da Grande Fenda: Estes *machados de guerra da ruína das aberrações +1* ostentam runas dos anões inscritas em ouro nas duas faces da lâmina. Criadas pelos anões dourados da Grande Fenda, elas são muito valorizadas nas regiões onde os túneis que levam ao Mundo Escuro são comuns.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I*; *preço de mercado:* 18.310 PO; *Custo para criar:* 9.310 PO + 720 XP.

Manoplas dos Valorosos: Forjada para os heróis de Myth Drannor, essas manoplas +3 apresentam muitas formas, desde manoplas de prata maciça que recobrem todo o antebraço até cinco anéis vinculados por correntes a um bracelete. É muito comum encontrar apenas uma manopla. Elas não concedem bônus na CA (seus bônus de melhoria se aplicam somente às características da arma) e não atrapalham a conjuração arcana. Quando ambas as manoplas de um mesmo par são vestidas, elas fornecem uma das seguintes habilidades adicionais, ativadas por comando, conforme a manopla:

Habilidade Adicional	Pré-requisito Adicional	Preço de Mercado
Corrente de relâmpagos 1/dia	*corrente de relâmpagos*	+56.000 PO
Lâmina flamejante 2/dia	*lâmina flamejante*	+38.000 PO
Cura completa 1/dia	*cura completa*	+48.000 PO
Imobilizar monstros por toque 1/dia	*imobilizar monstros*	+30.000 PO
Metamorfosear outro por toque 1/dia	*metamorfosear outro*	+26.000 PO
Regeneração 1/dia	*regeneração*	+66.000 PO
Repulsão 1/dia	*repulsão*	+56.000 PO
Toque chocante 3/dia	*toque chocante*	+66.000 PO
Pedra para carne ou *carne para pedra* (por toque) 1/dia	*pedra para carne* ou *carne para pedra*	+50.000 PO
Telecinésia (ataque violento) por toque 2/dia	*telecinésia*	+20.000 PO

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, magias indicadas acima; *preço de mercado:* 18.302 PO; *Custo para criar:* 9.302 PO + 360 XP.

Martelo das Runas: Este *martelo de combate* +1 é feito de aço negro (veja Materiais Especiais neste capítulo) e ostenta uma grande runa na sua lâmina, que indica a magia armazenada na arma. Diferente de um *machado de armazenar magias*, o efeito do *martelo das runas* não desaparece e poderá ser usado uma vez por dia. Os poderes mais comuns do *martelo das runas* são:

- Alhalbrin: *Esquentar metal* contra o alvo.
- Faerindyl: *Mãos flamejantes* contra o alvo.
- Thundaril: *metamorfosear outro* contra o alvo (geralmente em uma lesma ou sapo).

Como é uma arma de aço negro, o *martelo das runas* causa +1 ponto de dano por eletricidade sempre que atinge uma criatura ou objeto. Caso seja obtido aleatoriamente, jogue 1d6 para determinar qual *martelo das runas* será encontrado: 1–2 Alhalbrin; 3–5 Faerindyl; 6 Thundaril.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, Inscrever Runas, *mãos flamejantes*, *esquentar metal* ou *metamorfosear outro*, 12° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 11.912 PO (Alhalbrin); 11.712 PO (Faerindyl); 17.912 PO (Thundaril); *Custo para criar:* 6.912 PO + 400 XP (Alhalbrin), 6.812 PO + 392 XP (Faerindyl), 9.912 PO + 640 XP (Thundaril).

Mil Sonhos Despedaçados: Esta lâmina de guerra élfica, forjada de mitral puro, é uma *espada longa sagrada da ruína dos drow* +3 criada pelo herói elfo Datharian Vigilante da Névoa, um adorador de Sehanine Arco Lunar, quando os elfos negros destruíram sua cidade natal há milhares de anos. Embora ele tenha perecido em batalha ao enfrentar uma horda de drider logo após forjar a espada, a arma acabou nas mãos de outra heroína élfica conhecida nas canções apenas como a Observadora das Estrelas, que a empunhou para eliminar centenas de drow durante sua vida. A Observadora morreu em angústia depois da Batalha das Nove Flechas, quando percebeu que sua irmã havia sido morta; um jovem arqueiro élfico conseguiu fugir com a arma antes que reforços drow pudessem chegar e tomá-la. A espada ressurgiu nas mãos de um elfo pelo menos uma vez a cada dois séculos desde o confronto, somente para desaparecer novamente logo depois.

A arma impõe um nível negativo a qualquer criatura maligna que empunhá-la. Essa redução persiste enquanto a arma for usada e desaparece quando o portador largá-la. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a espada estiver sendo usada. Os rumores afirmam que se a espada for desembainhada por um drow de tendência Boa, ela se despedaçará em mil pedras da lua pequenas (50 PO cada). Se as lendas forem verdadeiras, cada uma dessas gemas poderia ser usada como a magia *penitência* para redimir um elfo negro.

Nível do item: 16°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *destruição sagrada*, *invocar criaturas I*, o criador deve ser um elfo Bom; *preço de mercado:* 100.315 PO; *Custo para criar:* 51.315 PO + 1.960 XP.

Namarra: Essa *espada longa afiada* +2 emite um brilho cor de malva quando é desembainhada, iluminando como uma vela. Ela ostenta duas inscrições em sua lâmina: de um lado "Namarra", do outro "Nunca Dorme". Quando a arma atinge metais, ela espalha fagulhas brancas. A espada flutua na água como um pedaço de madeira e é capaz de lançar *silêncio* em si mesma ao comando do usuário, sem limite diário. O efeito termina se o portador embainhá-la ou perder contato com a arma. Ela é uma arma antiga, sem lendas que indiquem a época da sua criação, nem que descrevam uma época "antes de Namarra ter sido forjada". Ela é conhecida como a "espada que nunca dorme" por causa de sua inscrição, embora nenhum de seus poderes tenha relação com vigilância.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada*, *silêncio*, *caminhar na água*; *preço de mercado:* 30.315 PO; *Custo para criar:* 15.315 PO + 1.200 XP.

Perigo Brilhante: Uma vez por dia, quando o usuário for atacado em combate corporal por uma criatura invisível, esta *lança curta* +1 automaticamente irá conjurar *fogo das fadas* contra o atacante logo depois do golpe.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *fogo das fadas*; *preço de mercado:* 18.302 PO; *Custo para criar:* 9.302 PO + 720 XP.

Picareta de Guerra da Pedra do Massacre do Refúgio: Embora muitas dessas *picaretas pesadas corrosivas* +1 estejam em poder dos gnomos das profundezas sem teto que habitam as Fronteiras Prateadas, algumas co-

meçaram a circular, vendidas pelos aventureiros que saquearam a cidade tomada pelos drow da Pedra do Massacre do Refúgio.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *névoa ácida, tempestade de ácido, flecha ácida de Melf* ou *tempestade de vingança; preço de mercado:* 8.308 PO; *Custo para criar:* 4.308 PO + 320 XP.

Prece do Ódio: Esta *espada larga +2* está inscrita com o símbolo sagrado de Tempus. Seu usuário torna-se imune a efeitos de medo e se o personagem tiver a habilidade Fúria, sua duração aumentará em 1 rodada.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *remover medo; preço de mercado:* 14.350 PO; *Custo para criar:* 7.350 PO + 560 XP.

Presa da Aranha: Essa *adaga +1* é negra ou púrpura escura. Ela corta teias rapidamente (mágicas ou comuns) sem ficar presa, permitindo que o usuário se movimente na área de uma teia com metade de seu deslocamento normal (embora a arma não impeça que o portador fique preso se fracassar no teste de resistência). Uma vez por dia, é possível usar a adaga para criar uma teia. Além disso, uma vez por dia a *presa da aranha* é capaz de recobrir uma área de 3 m² com uma cortina de teia opaca, que concede meia camuflagem para qualquer personagem atrás dela. Qualquer criatura que tocar a cortina a derrubará sobre si e sofrerá 2d4 pontos de dano por ácido.


Óleo de Criar Mortos-Vivos

Ilustração de Ted Beargeon

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *área escorregadia, flecha ácida de Melf, teia; preço de mercado:* 11.782 PO; *Custo para criar:* 6.042 PO + 459 XP.

Punho, O: Essa manopla de cota de malha de adamante tem quatro cravos de metal sólido. Forjada pelos anões (que não gostariam de vê-la em poder de outras raças) há muito tempo, ela é uma *manopla com cravos +2* (+1 de melhoria da adamante ou +2 de melhoria da magia). O usuário será imune a *esfriar metal* e *esquentar metal*. Uma vez por dia, ele pode desferir um ataque bate-estacas, que causará 2d6 pontos de dano adicional se atingir o alvo (caso contrário, o golpe será desperdiçado naquele dia). Uma criatura atingida pelo ataque especial deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficará atordoada durante 1d4 rodadas, além de um teste de resistência de Reflexos (CD 22) para evitar ser arremessada no solo.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *punho cerrado de Bigby, suportar elementos; preço de mercado:* 23.305 PO; *Custo para criar:* 13.305 PO + 800 XP.

Taragarth: Esta *espada bastarda de trespassar poderoso +3* única é feita de aço enegrecido pelo fogo. Ela ostenta uma runa logo acima da empunhadura. Quando é desembainhada, as magias *suportar elementos (fogo)* e *queda suave* protegem o usuário automaticamente. Quando é carregada (mesmo na bainha), o portador estará protegido por *dificultar detecção*. Forjada por Elfgar de Lua Argêntea nos primeiros dias do Norte, ela recebeu o apelido de "Marca de Sangue" devido à sua utilização durante a Longa Batalha, onde o campeão Aeroth a brandiu ensangüentada diversas vezes nas vitórias contra os trolls.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *poder divino, queda suave, dificultar detecção, suportar elementos; preço de mercado:* 86.335 PO; *Custo para criar:* 43.335 PO + 3.440 XP.

Poções

Além das poções que imitam as magias e efeitos mais comuns de Faerûn, os conjuradores também criam outras infusões estranhas conforme suas necessidades e metas. Use a Tabela 8–18: Poções do *Livro do Mestre*, e inclua as duas novas poções descritas a seguir; o Mestre poderá utilizá-las para substituir qualquer resultado obtido na Tabela 8–18 que não seja adequado à campanha.

Óleo de Criar Mortos-Vivos: Quando for aspergido sobre um cadáver ou esqueleto Médio ou menor, esse óleo animará os restos mortais, transformado-os em um zumbi ou esqueleto. O morto-vivo recém criado considera a primeira criatura que enxergar como seu mestre e obedece a comandos simples, semelhante aos efeitos de *criar mortos-vivos menores*. Um personagem pode usar diversos frascos desse óleo para animar esqueletos ou zumbis, mas seu controle estará limitado a 10 DV dessas criaturas.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Preparar Poção, *criar mortos-vivos menores; preço de mercado:* 1.550 PO; *Custo para criar:* 800 PO + 60 XP.

Poção da Infertilidade: Essa poção deixa o personagem que a ingerir estéril durante um mês. Ela não afeta uma gravidez existente.

Nível do item: 2°; *pré-requisitos:* Preparar Poção; *preço de mercado:* 150 PO.

Anéis

Faerûn é famosa pela quantidade de anéis mágicos existentes, muitos deles criados há muitos séculos por magos lendários.

Aribeth: Este anel concede *resistência à magia* 17 ao seu usuário.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *resistência à magia; preço de mercado:* 50.000 PO.

Comandante: Os arcanos de guerra de Cormyr forjam estes anéis para a elite militar de suas fileiras. O usuário recebe +2 de bônus de resistência nos testes de resistência e +2 de bônus de deflexão na CA.

Quando a palavra de comando é pronunciada, o *anel do comandante* reproduz os efeitos de *queda suave, arrombar, muralha de energia* e *luz do dia* (selecionada pelo usuário) três vezes por dia.

Um personagem que esteja usando o *anel do comandante* sempre saberá a direção e a distância exatas de

quaisquer *anéis do dragão púrpura* num raio de 30 m. Esse poder é capaz de atravessar barreiras, mas 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma fina camada de chumbo ou 1 m de madeira conseguem bloqueá-lo.

É possível usar um *anel do comandante* e um *anel do dragão púrpura* na mesma mão; ambos serão considerados apenas um anel para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *queda suave, arrombar, muralha de força, luz do dia, localizar objeto; preço de mercado:* 120.000 PO.



Anel de Combate à magia

Combate à Magia: Em geral, este poderoso anel é forjado em ouro e incrustado com pequenas esferas de prata. O anel informa o usuário sobre todas as conjurações executadas num raio de 18 m; caso obtenha sucesso num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para identificá-las (mesmo que não consiga ver a conjuração ou seus efeitos), uma vez por dia ele será capaz de ordenar ao anel que lance *dissipar magias* como contramágica ou redirecione o efeito para outro alvo num raio de 18 m da localização atual do portador. Essa ação pode ser realizada mesmo que o usuário não disponha de uma ação preparada de contramágica. Se o alvo escolhido for ilegal (devido ao alcance da magia ou outras restrições), a magia funcionará normalmente e o direcionamento será desperdiçado.

Nível do item: 14°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *detectar magia, dissipar magias, reverter magia,* 10+ graduações em Identificar Magia; *preço de mercado:* 67.600 PO.

Conhecimento: Uma vez por dezena, o usuário deste anel é capaz de conjurar *lendas e histórias* e *conto das rochas* (cada uma) com uma palavra de comando; ele também conseguirá encontrar armadilhas mágicas criadas com *símbolos,* runas e *selos* se obtiver sucesso em um teste de Procurar, como um ladino.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *lendas e histórias, conto das rochas, encontrar armadilhas; preço de mercado:* 23.250 PO; *Custo para criar:* 14.750 PO + 680 XP.

Dragão Púrpura: Estes anéis são feitos de latão e ornamentados com o símbolo do dragão púrpura da família Real dos Obarskyr. O portador é capaz de usá-lo para criar luz uma vez por rodada, sobre o anel ou num raio de 12 m. Esse efeito permanece ativo durante 10 minutos (mas diferente da magia luz, o usuário não consegue dissipar o efeito). Ele também pode *detectar venenos* com um comando ou pelo toque. Quando esse poder é ativado e o anel toca uma criatura ou objeto (em geral, alimentos ou bebida), o anel emite um brilho verde limão caso a substância esteja envenenada. O item não identifica o tipo de veneno presente, nem detecta veneno em áreas abertas.

Os cavaleiros do Dragão Púrpura usam estes anéis para proteger a família real de tentativas de assassinatos por envenenamento. Foram criados cerca de 4.000 anéis do dragão púrpura. É comum encontrar anéis com funções similares, criados por nobres ou mercadores que temem veneno.

É possível usar um anel dragão púrpura e um *anel do comandante* na mesma mão; ambos serão considerados apenas um anel para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 1°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *luz, detectar venenos; preço de mercado:* 2.125 PO.

Dragões: Estes anéis de latão parecem miniaturas de víboras ou dragões mordendo a própria cauda. Eles são criados pelo Culto do Dragão e muito valorizados entre os integrantes mais graduados da organização. O Culto criou cerca de setenta *anéis dos dragões.* O portador é capaz de ativar as seguintes habilidades:

- Comunicar-se verbalmente (como em *idiomas*) ou por telepatia (como na *ligação telepática de Rary*) com qualquer dragão na sua linha de visão.
- Conjurar a *imagem silenciosa* de um dragão, uma vez por dia, num raio de 18 m de sua localização atual. O dragão será semelhante a qualquer criatura da espécie encontrada pelo usuário. Esse poder é primariamente usado como um símbolo de identificação ou uma distração.
- Transmitir um chamado para um dracolich ou dragão maligno conhecido pelo usuário. O alvo identificará a localização do portador e poderá atender ao chamado se desejar, embora não haja nenhuma compulsão capaz de obrigá-lo. a convocação permanece ativa até que o anel seja removido, o portador a cancele ou pereça.

Ilustração de Ted Beargeon

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *ligação telepática de Rary, detectar pensamentos, mensagens, imagem silenciosa, idiomas; preço de mercado:* 25.000 PO.



Anel das Nove Vidas

Imunidade a Doenças: Os usuários deste anel são imunes a quaisquer tipos de infecções e doenças (inclusive de magias como *praga,* licantropia e a podridão das múmias). O portador também recupera 1 PV adicional a cada dia de descanso.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *curar ferimentos mínimos, remover doença; preço de mercado:* 8.000 PO.

Nove Vidas: Este anel antigo é feito de marfim e tem encravada a face séria de um gato. Se o usuário chegar a 0 PV ou menos, o anel gastará uma de suas cargas para conjurar

Tabela 6–6: Anéis

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–19: Anéis do *Livro do Mestre*.
86–100	Use a tabela abaixo.

Menor	Médio	Maior	Anel	Preço de Mercado
01–30	01–15	—	*Dragão púrpura*	2.125 PO
31–55	16–30	—	*Poder de Tyr*	4.000 PO
56–80	31–45	—	*Oculto nas sombras*	6.700 PO
81–100	46–60	—	*Imunidade a doenças*	8.000 PO
—	61–70	01–15	*Conhecimento*	23.250 PO
—	71–80	16–30	*Dragões*	25.000 PO
—	81–90	31–45	*Ossos*	36.000 PO
—	91–100	46–60	*Aribeth*	50.000 PO
—	—	61–75	*Combate à magia*	67.600 PO
—	—	76–90	*Nove vidas*	70. 000 PO
—	—	91–100	*Comandante*	120.000 PO

cura completa. O portador também é capaz de despender uma carga quando fracassar em um teste de resistência, revertendo o resultado para um sucesso. Um *anel das nove vidas* tem 9 cargas quando é criado, mas a maioria é encontrada com apenas 2d4 cargas remanescentes.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *cura completa, desejo restrito; preço de mercado:* 70.000 PO; *Custo para criar:* 41.750 PO + 4.960 XP.

Oculto nas Sombras: Este anel quase sempre é forjado em prata fosca e esculpido com imagens de olhos fechados; o usuário se torna invisível para a *visão no escuro*, embora seja visível na luz normal.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *invisibilidade; preço de mercado:* 6.700 PO.

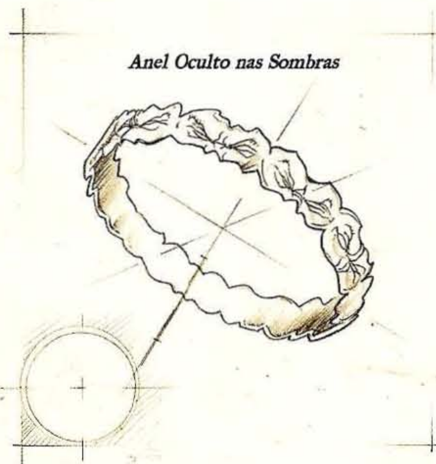

Anel Oculto nas Sombras

Ilustração de Ted Beargeon

Ossos: Apesar do nome, estes anéis são feitos de pedra, de marfim ou ossos, mas nunca de metal. O usuário se torna imune à habilidade drenar energia e ao dano permanente de habilidades (mas não ao dano temporário). Um *anel dos ossos* tem 50 cargas quando é criado. Cada nível negativo ou ponto de habilidade neutralizado elimina 1 carga do anel. Por exemplo, um ataque de pancada de um vampiro, que normalmente impõe dois níveis negativos, gastaria 2 cargas do anel.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *proteção contra energia negativa; preço de mercado:* 36.000 PO.

Poder de Tyr: Estes anéis são forjados pelos clérigos de Tyr. O usuário do anel do poder sempre é considerado um oponente armado (idêntico ao talento Ataque Desarmado Aprimorado). Seus ataques desarmados causam 1d8 pontos de dano (normal, não por contusão). Qualquer alvo atingido pelo golpe ficará com uma pequena marca de um martelo até que seja curado.

Nível do item: 1°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *arma mágica*, o criador deve ser um clérigo de Tyr; *preço de mercado:* 4.000 PO.

Bastões

Os bastões são alguns dos itens mágicos mais estranhos e versáteis já criados em Faerûn.

Tabela 6–7: Bastões

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–20: Bastões do *Livro do Mestre*.
86–100	Use a tabela abaixo.

Médio	Maior	Bastão	Preço de Mercado
01–10	—	*Esferas*	3.240 PO
11–20	—	*Esferas Viscosas*	6.000 PO
21–28	01–06	*Surpresas*	21.600 PO
29–36	07–12	*Chicotes*	21.600 PO
37–44	13–18	*silêncio*	24.200 PO
45–52	19–24	*Gatos*	25.000 PO
53–60	25–30	*Fúria +1*	26.800 PO
61–68	31–40	*Divergência*	32.600 PO
69–76	41–50	*Fúria +2*	38.800 PO
77–84	51–60	*Aranhas*	40.000 PO
85–92	61–70	*Espelhos*	40.200 PO
93–100	71–80	*Deslocamento*	48.600 PO
—	81–87	*Fúria +3*	58.800 PO
—	88–94	*Fúria +4*	77.600 PO
—	95–98	*Afinação*	84.400 PO
—	99–100	*Fúria +5*	95.600 PO

Afinação: Este bastão é um instrumento mágico poderoso que serve de proteção contra extra-planares e tem outras funções.

Os bardos, clérigos de Milil e outros que dependem das canções valorizam estes itens por sua habilidade de emitir qualquer nota desejada pelo usuário. Para tanto, ele deve simplesmente tocar o bastão contra uma superfície sólida (ou com outro objeto) e o item emitirá uma nota musical limpa e nítida. Essa nota poderá ser ouvida por qualquer criatura num raio de 40 m (mas será interrompida por barreiras).

Além disso, o bastão funciona como foco para qualquer magia baseada em canções ou som. Não será necessário outro tipo de foco durante a conjuração desses efeitos.

O portador do bastão adquire acesso a magias poderosas. Uma vez por dia, o *bastão da afinação* é capaz de emitir uma nota que se torna a ruína das criaturas extra-planares. Essa nota gera os efeitos da magia *banimento* contra extra-planares de 28 DV ou menos e afeta qualquer alvo num raio de 9 m a partir do usuário. Considere que a nota apresenta três características odiadas, temidas ou opostas pela criatura, garantindo +3 de bônus no teste de conjurador para sobrepujar a RM (se houver) e forçando todos os extra-planares afetados a realizar testes de resistência de Vontade (CD 26).

Finalmente, uma vez por dia, o bastão emite uma nota musical que gera os efeitos da magia *palavra sagrada* (CD 20). Essa habilidade afeta qualquer criatura maligna num raio de 9 m do portador.

Esses poderes são efeitos mágicos baseados em canções e podem ser anulados pela habilidade música de proteção dos bardos ou qualquer magia que neutralize efeitos sônicos (*silêncio*, por exemplo).

Nível do item: 14°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *banimento, palavra sagrada* ; *preço de mercado:* 6.000 PO.

Aranhas: Três vezes por dia, este bastão é capaz de produzir um fio de seda que pode ser disparado a partir da sua ponta. Essa manobra é considerada um ataque de toque à distância, com alcance de 3 m e sem incremento de distância. Uma criatura atingida pelo fio deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) ou ficará enredada durante 1 minuto. Se obtiver sucesso, a criatura não ficará enredada, mas seu deslocamento será reduzido à metade durante 1 minuto.

Um teste de Força (CD 25) ou Arte da Fuga (CD 20) permite que o alvo se liberte. O fio tem 15 PV (dureza 0) e sofre dano dobrado por fogo, embora qualquer fonte de chamas usada contra a teia cause 2d4 pontos de dano à criatura enredada. Conjurar uma magia nessa situação exige um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15) ou a magia será perdida.

Finalmente, é possível utilizar o bastão para desferir um ataque de toque corpo a corpo e inocular veneno no adversário (Fortitude, CD 16, 1d10 Con/1d10 Con). Esse poder tem uso ilimitado.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *teia, envenenamento*; *preço de mercado:* 40.000 PO.

Chicotes: Com um único comando, o *bastão dos chicotes* cria um tentáculo de energia em sua ponta que funciona como um chicote. Após ser ativado, o *bastão dos chicotes* é considerado um *chicote dançarino +1* capaz de afetar as criaturas incorpóreas como uma *arma espiritual*.

O *bastão dos chicotes* pode ser ativado três vezes por dia; cada ativação dura 1 hora.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos, arma espiritual*; *preço de mercado:* 21.600 PO.

Deslocamento: Este bastão foi inventado durante a época gloriosa de Myth Drannor. Quando é empunhado, ele atua como um *manto do deslocamento menor*. Duas vezes por dia, o usuário é capaz de lançar *saltar* e *arrombar*; uma vez por dia, ele consegue gerar uma área de proteção esférica de 1,5 m de raio que repele a água e outros líquidos mundanos (mas não criaturas) — isso lhe permite atravessar rios rasos ou mergulhar em grandes porções de água e continuar seco. O bastão cria ar fresco na esfera, portanto não existe risco de asfixia; esse efeito permanece ativo durante 10 minutos.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *controlar água, nublar, saltar, arrombar*; *preço de mercado:* 48.600 PO.

Divergência: Este bastão protege o usuário contra um tipo de energia, que nunca mais poderá ser alterado após a criação do item. Quando é empunhado, o bastão fornece *suportar elementos* à criatura contra a energia selecionada. Se o usuário for visado por magias ou efeitos do tipo de energia que possam ser afetadas por *reverter magia*, uma vez por dia o bastão automaticamente reverterá a magia contra sua fonte. O portador é capaz de ordenar que o bastão brilhe com o *fogo das fadas* sem limite diário.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *fogo das fadas, suportar elementos, reverter magia; preço de mercado:* 32.600 PO.

Esferas: Três vezes por dia, o *bastão das esferas* pode criar uma bolha de 1,2 m de diâmetro que permanece ativa durante 2 horas. Essa esfera transparente de brilho fraco surge em qualquer local num raio de 9 m do usuário e levita a 90 cm do solo. A intensidade do brilho azul que emana da bolha ilumina como uma vela.

A superfície da bolha não é sólida, mas tudo que for colocado em seu interior, até um volume 9 m³ de matéria e com peso máximo de 100 kg, será sustentado pela magia. A esfera conserva sua distância e posição relativa ao usuário, mas seu deslocamento equivale a 9 m (se o portador tiver um parâmetro mais elevado, a bolha ficará para trás até que ele pare ou reduza a marcha para aguardá-la). Usando uma ação equivalente a movimento, o usuário é capaz de forçar a esfera a se deslocar 18 m em qualquer trajetória.


Bastão dos Gatos

Ilustração de Ted Beargeon

Um único ponto de dano de qualquer fonte destruirá a bolha. Quando a duração da magia terminar, ou quando a bolha for destruída, todo o seu conteúdo será depositado delicadamente no solo, idêntico a magia *queda suave*.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *globos de luz, disco flutuante de Tenser, queda suave; preço de mercado:* 3.240 PO.

Esferas Viscosas: Este bastão de metal prateado dispara uma esfera de material pegajoso semelhante a uma bolsa de cola. A substância pode ser dissolvida com álcool — um odre de vinho é suficiente para removê-la numa rodada completa. As esferas podem ser disparadas a 30 m de distância como uma arma de projétil de área. O bastão dispara cinco esferas por dia.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *constrição, área escorregadia; preço de mercado:* 6.000 PO.

Espelhos: Uma vez por dia, este bastão cria uma área semelhante a um espelho de 60 cm a partir do castão. O usuário consegue enxergar através do espelho com efeitos idênticos a *visão da verdade*. A superfície torna o personagem imune a ataques visuais e efeitos de ilusão (padrão) advindos de metade do campo de batalha (consulte a descrição da magia *escudo arcano* para obter informações sobre a orientação desse efeito). O espelho é completamente imaterial e permanece ativo durante 11 minutos. O mago Glendar, um patrono de aventureiros que odiava medusas e basiliscos, criou o primeiro *bastão dos espelhos*. Por fim, ele se tornou maligno, transformou-se em um lich e foi destruído pelos mesmos aventureiros que patrocinava.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *névoa obscurecente, visão da verdade; preço de mercado:* 40.200 PO; *Custo para criar:* 13.850 PO + 1.108 XP.

Fúria: Estes bastões, criados originalmente pelos magos de Mulhorand, costumam apresentar castões com entalhes semelhantes à face de uma das divindades mulhorandi. Além de fornecer ao portador um bônus de deflexão na CA (+1 até +5, dependendo do tipo de bastão), ele permite que um conjurador aumente a eficácia de uma magia por dia. Apenas magias de 6° nível ou inferior são afetadas; elas são alteradas conforme descrito no talento Potencializar Magia. Ativar essa habilidade é uma ação livre e ela não altera o nível ou o tempo de execução da magia.

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Potencializar Magia, Foco em Magia, *proteção contra o caos/mal/bem/ordem; preço de mercado:* 26.800 PO (+1), 38.800 PO (+2), 58.800 PO (+3), 77.600 PO (+4), 95.600 PO (+5).

Gatos: Este bastão de 2 m é feito de madeira negra e tem um castão semelhante à cabeça de um gato. Ele é considerado um *bordão +1*. Ao empunhá-lo, o usuário adquire visão da penumbra e +10 de bônus de competência nos testes de Escalar, Furtividade e Esconder-se. Uma vez por dia, ele pode conjurar *escuridão* sobre o *bastão dos gatos*, embora todos que tocarem o item sejam capazes de enxergar normalmente. O bastão tem um compartimento secreto (Procurar, CD 25) grande o suficiente para guardar um conjunto de instrumentos de ladrão ou um pergaminho.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *agilidade felina, escuridão, visão no escuro, patas de aranha; preço de mercado:* 25.000 PO.

Silêncio: Este bastão é entalhado com símbolos de patas de gatos e corujas. Quando é empunhado, o usuário adquire +4 de bônus de resistência em todos os testes de resistência contra efeitos sônicos; uma vez por dia, ele será capaz de se envolver num campo de silêncio semelhante à magia homônima, mas que afeta apenas o portador e pode ser dissipada como uma ação livre no seu turno. O bastão também pode gerar um efeito similar a magia *grito* uma vez por dia, embora essa habilidade não funcione quando o efeito de *silêncio* estiver ativo.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, *grito, silêncio, resistência; preço de mercado:* 24.200 PO.

Surpresas: Semelhante ao *bastão do grande poder*, o *bastão das surpresas* apresenta habilidades de combate e suporte. Ele pode aumentar seu tamanho ou criar uma lâmina e ser brandido como uma meia lança, azagaia, kama, lança longa, bordão, foice longa, lança curta ou uma espada curta de cabo longo, sendo considerado uma arma +1 do tipo apropriado. Ele também pode aumentar de tamanho até atingir 18 m e suportar até 400 kg sem envergar. O bastão é capaz de armazenar uma mensagem com vinte e cinco palavras, idêntico a *boca encantada*, e repetirá a mensagem sempre que as condições de ativação forem atendidas (se a palavra certa for pronunciada, por exemplo). O portador consegue apagar a mensagem como uma ação livre.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Bastão, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *levitação, boca encantada, moldar madeira; preço de mercado:* 21.600 PO.

Ilustração de Ted Beargeon



Cajado da Ação Eterea

cajados

Os adivinhos e conjuradores arcanos famosos criaram centenas de tipos de cajados, que apresentam uma incrível variedade de magias conhecidas em Faerûn.

TABELA 6—8: CAJADOS

1d%:	
01–85	Use a Tabela 8–26: Cajados do *Livro do Mestre*
86–100	Use a tabela abaixo.

Médio	Maior	Cajado	Preço de Mercado
01–11	01–08	*Noite*	30.000 PO
12–22	09–16	*Olhos*	34.700 PO
23–33	17–24	*Aprisionamento*	36.750 PO
34–44	25–32	*Crânios*	39.200 PO
45–54	33–40	*Portas Abertas*	42.200 PO
55–63	41–49	*Visões*	42.800 PO
64–72	50–58	*Escriba*	53.600 PO
73–81	59–67	*Ação Etérea*	57.300 PO
82–90	68–76	*Transporte*	67.500 PO
91–97	77–85	*Milagres*	77.000 PO
98–100	86–94	*escuridão* Abissal	98.200 PO
—	95–97	*Adivinho*	137.375 PO
—	98–100	*Paz*	175.200 PO

Ação Etérea: Este cajado, feito de madeira lisa e enfeitado com três faixas de prata, é um *bordão de toque espectral* +1 e oferece acesso às seguintes magias:

- *Piscar* (1 carga)
- *Passeio etéreo* (1 carga)

Depois que todas as cargas forem despendidas, o cajado será apenas um *bordão de toque espectral +1*.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *piscar, passeio etéreo, viagem planar; preço de mercado:* 57.300 PO; *Custo para criar:* 28.800 + 2.280 XP.

Adivinho: Muitas vezes, o *cajado do adivinho* é criado com galhos retorcidos de aveleira. O portador é capaz de conjurar as seguintes magias:

- *Identificar* (1 carga)
- *Localizar objeto* (1 carga)
- *Localizar criatura* (1 carga)
- *Analisar encantamento* (2 cargas)
- *Visão* (2 cargas)

O cajado também fornece ao seu portador +1 de bônus de competência nos testes de qualquer perícia Conhecimento.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *identificar, localizar objeto, localizar criatura, analisar encantamento, visão; preço de mercado:* 137.375 PO.

Aprisionamento: Este cajado foi criado originalmente em Netheril e quase sempre é curto e feito de latão. A maioria dos itens daquela época conserva somente algumas cargas remanescentes, embora outros tenham sido criados desde então. Ele oferece as seguintes magias:

- *Âncora dimensional* (1 carga, CD 16)
- *Esfera resiliente de Otiluke* (1 carga, CD 16)

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *âncora dimensional, esfera resiliente de Otiluke; preço de mercado:* 36.750 PO.

Crânios: Quase sempre, este cajado é feito de ébano e apresenta um crânio de marfim no castão; algumas vezes, ele é feito com o fêmur de um gigante e possui um crânio humano polido na extremidade. Ele fornece acesso às seguintes magias:

- *Criar mortos-vivos menores* (1 carga)
- *Círculo da destruição* (2 cargas, CD 17)
- *Curar ferimentos leves* (1 carga)
- *Infligir ferimentos leves* (1 carga, CD 11)

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *criar mortos-vivos menores, curar ferimentos leves, círculo da destruição, infligir ferimentos leves; preço de mercado:* 39.200 PO; *Custo para criar:* 20.850 PO + 1.468 XP.

Escriba: Entalhado com símbolos de penas e runas de diversos idiomas, este cajado foi criado originalmente em Myth Drannor e oferece acesso às seguintes magias:

- *Compreensão de linguagens* (1 carga)
- *Apagar* (1 carga)
- *Paralisar runas e símbolos* (2 cargas)
- *Escriba* (1 carga)
- *Ler magias* (1 carga)

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *escriba, compreensão de linguagens, apagar, paralisar runas e símbolos, ler magias; preço de mercado:* 53.600 PO.

Escuridão Abissal: Encontrado pela primeira vez há muito tempo nas mãos de humanos e drows que serviam a demônios e diabos poderosos, estes cajados são feitos de ébano ou osso polido e geralmente ostentam uma garra de metal em uma extremidade (ou ambas). O cajado impõe um nível negativo a qualquer criatura Boa que empunhá-lo. Essa redução persiste enquanto o item for usado e desaparece quando o portador largá-lo. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o cajado estiver sendo usado. O usuário adquire acesso às seguintes magias:



Cajado da Escuridão Abissal

- *Escuridão* (1 carga)
- *Invocar criaturas IX* (somente pesadelo voador) (2 cargas)
- *Dissipar magias* (2 cargas)
- *Criar mortos-vivos menores* (2 cargas)

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *criar mortos-vivos menores, escuridão, dissipar magias, invocar criaturas IX,* o criador deve ser Mau; *preço de mercado:* 98.200 PO; *Custo para criar:* 50.350 PO + 3.828 XP.

Milagres: Este cajado branco é entalhado com símbolos das divindades bondosas dos anões, elfos, gnomos, halflings e humanos veneradas em Myth Drannor. Ele oferece acesso às seguintes magias:

- *Cura completa* (1 carga)
- *Aura sagrada* (2 cargas)
- *Manto rosa* (2 cargas)

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *cura completa, aura sagrada, manto rosa; preço de mercado:* 77.000 PO.

Noite: Este cajado de madeira negra é entalhado com runas da escuridão, das estrelas, da noite e com uma figura semelhante a um tríbulo brutal. O portador se torna imune aos ataques de confusão dos tríbulos brutais. Além disso, o cajado oferece os seguintes poderes:

- *Visão no escuro* (1 carga)
- *Visão na penumbra* (1 carga)
- *Dissipar magias* (somente contra magias de luz) (1 carga)
- *Escuridão* (1 carga)
- *Invocar criaturas VI* (somente um tríbulo brutal, uma vez por dezena) (2 cargas)

Se a criatura invocada perecer, o cajado se transforma em pó.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *escuridão, visão no escuro, visão na penumbra, dissipar magias, invocar criaturas VI; preço de mercado:* 30.000 PO.

Olhos: Esse cajado espiralado apresenta camadas de prata e uma grande peça de âmbar no castão. O *cajado dos olhos* oferece acesso às seguintes magias:

- *Olho arcano* (1 carga)
- *Remover cegueira* (1 carga)
- *Ver o invisível* (1 carga)

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *olho arcano, remover cegueira, ver o invisível; preço de mercado:* 34.700 PO.

Paz: Geralmente, este cajado é feito de madeira de teixo. Ele oferece acesso às seguintes magias:

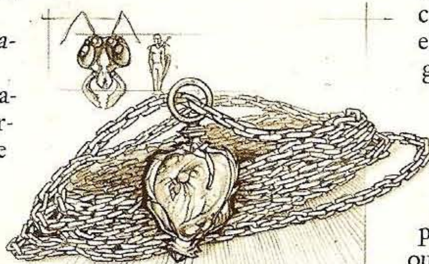
- *Santuário* Elevada (6° nível) (1 carga, CD 19)
- *Imobilizar pessoas* Elevada (6° nível) (1 carga, CD 19)
- *Acalmar emoções* Elevada (6° nível) (1 carga, CD 19)
- *Comando aprimorado* (2 cargas, CD 19)

Além disso, se o portador tiver Eldath como seu patrono, ele recebe +10 de bônus de competência nos testes de Diplomacia; esta habilidade não consome cargas.

Ilustração de Ted Beargeon

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, Elevar Magia, *santuário, imobilizar pessoas, acalmar emoções, comando aprimorado; preço de mercado:* 175.250 PO.

Portas Abertas: Este cajado de madeira é entalhado com imagens de portas, algumas com pequenas travas de ferro e miniaturas de fechaduras que não funcionam. Ele concede acesso às seguintes magias:


Amuleto Âmbar dos Insetos

- *Arrombar* (1 carga)
- *Abrir/fechar* (1 carga)
- *Criar passagens* (1 carga)
- *Despedaçar* (1 carga)

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *arrombar, abrir/fechar, criar passagens, despedaçar; preço de mercado:* 42.200 PO.

Transporte: Criado originalmente pelo mago conhecido como Sussurro, este cajado é quase oco, feito de arame moldado como um bordão, e apresenta uma pedra preciosa bruta, salpicada de marrom, em cada extremidade. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *Piscar* (1 carga)
- *Porta dimensional* (1 carga)
- *Teletransporte* (2 cargas)

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *piscar, porta dimensional, teletransporte; preço de mercado:* 67.500 PO.

Visões: Este cajado oferece os seguintes poderes:

- *Ver o invisível* (1 carga)
- *Visão no escuro* (1 carga)
- *Remover cegueira* (1 carga)
- *Visão da verdade* (2 cargas)

Este cajado possui um estranho efeito colateral — o usuário sofre de cansaço mental; cada ativação exige um teste de resistência de Vontade (CD 12) bem-sucedido ou o usuário sofrerá 1 ponto de dano temporário de Inteligência.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Cajado, *visão no escuro, ver o invisível, remover cegueira, visão da verdade; preço de mercado:* 42.800; *Custo para criar:* 27.650 + 1.212 XP.

Itens Maravilhosos

Além dos objetos descritos no *Cenário de Campanha dos* REINOS ESQUECIDOS e no *Livro do Mestre*, os itens maravilhosos a seguir podem ser encontrados em toda Toril.

Água Marinha de Estender Magia: Essa pedra azul é afixada no centro de uma ampulheta de ouro e prata. Uma vez por dia, o portador terá acesso ao talento Estender Magia para qualquer magia de 6° nível ou inferior que ele conjurar. O nível dessa magia não será afetado (portanto, não ocupará o espaço de uma magia de um nível superior). Os bardos e feiticeiros ainda devem arcar com o tempo de execução padrão exigido pelos talentos metamágicos (1 ação completa). A água marinha precisa ser empunhada durante a conjuração da magia ou será ineficaz.

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Estender Magia; *preço de mercado:* 7.200 PO; *Peso:* 500 g.

Amuleto Âmbar dos Insetos: Este pedaço de âmbar atado a uma corrente de ouro ostenta um inseto de tamanho normal em seu interior. Quando é quebrado, ele libera o inseto, que imediatamente adquire um tamanho maior (veja a seguir), com efeitos semelhantes a magia *verme gigante*. Cada amuleto funciona apenas uma vez.

Jogue 1d8 para determinar o tipo de amuleto que será encontrado:

Jogada	Inseto	Nível do Conjurador	Preço de Mercado
1	Abelha gigante	7°	500 PO
2	Formiga gigante, rainha	10°	700 PO
3	Louva-deus gigante	10°	700 PO
4	Centopéia monstruosa Enorme	10°	700 PO
5	Escorpião monstruoso Grande	10°	700 PO
6	Aranha monstruosa Grande	10°	700 PO
7	Vespa gigante	13°	800 PO
8	Besouro gigante	19°	1.200 PO

Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *verme gigante; Peso:* —.

Amuleto da Forma Selvagem: Na maioria das vezes, este pequeno amuleto é uma versão miniatura de um animal. O item eleva a habilidade *forma selvagem* dos druidas em quatro níveis efetivos. Caso ainda não tenha essa habilidade de classe, o amuleto lhe permite utilizá-la como um druida de 5° nível. O amuleto não afeta a *forma selvagem* de um druida acima do 20° nível.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, o criador precisa ser um druida de 15° nível ou superior; *preço de mercado:* 40.000 PO; *Peso:* —.

Amuleto das Lágrimas de Laeral: Estes amuletos, que recebem o nome do famoso feiticeiro Laeral, são feitos de cristais de rocha belíssimos, incolores, suaves e quebradiços. Em geral, eles são grandes e apresentam um acabamento magnífico e brilhante. As bruxas de Rashemen usam estas pedras para criar amuletos que concedem 24 pontos de vida temporários ao usuário. O amuleto deve ser usado diretamente sobre a pele.

Quando os 24 pontos de vida temporários são gastos, o amuleto se transforma em pó sem valor.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *ajuda, proteger outro*, 12° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 1.200 PO; *Peso:* —.

Amuleto do Auxílio de Arvoreen: Este item é um disco dourado de 9 cm de diâmetro que ostenta o símbolo sagrado de Arvoreen incrustado em platina. Ele é um item de ativação por uso com seis cargas; com apenas um comando, o usuário pode lançar as seguintes magias:

Ilustração de Ted Beargeon

TABELA 6-9: ITENS MARAVILHOSOS

1d%:	
01–85	Use as Tabelas 8–28 a 8–30: Itens Maravilhosos do *Livro do Mestre*
86–100	Use a tabela abaixo.

Itens Maravilhosos Menores

1d%	Item	Preço de Mercado
01–11	*Pólvora de fumaça*	16 PO
12–13	*Fragmento da lua*	180 PO
14–15	*Disco do portal silencioso*	360 PO
16	*Amuleto âmbar dos insetos (abelha gigante)*	500 PO
17	*Colar de escamas de dragão de cobre*	570 PO
18	*Amuleto âmbar dos insetos (formiga gigante, rainha)*	700 PO
19	*Amuleto âmbar dos insetos (louva-deus gigante)*	700 PO
20	*Amuleto âmbar dos insetos (centopéia monstruosa Enorme)*	700 PO
21	*Amuleto âmbar dos insetos (escorpião monstruoso Grande)*	700 PO
22	*Amuleto âmbar dos insetos (aranha monstruosa Grande)*	700 PO
23	*Amuleto âmbar dos insetos (vespa gigante)*	800 PO
24	*Amuleto âmbar dos insetos (besouro gigante)*	1.200 PO
25–26	*Amuleto das lágrimas de Laeral*	1.200 PO
27–28	*Bolsa das rochas (cheia)*	1.200 PO
29–30	*Extrato de dragão (latão)*	1.200 PO
31–32	*Extrato de dragão (branco)*	1.200 PO
33–34	*Manto do viajante*	1.200 PO
35–36	*Bálsamo da resistência à magia menor*	1.250 PO
37–38	*Braçadeiras do ataque* (preço base)	1.310 PO
39–40	*Elixir da lua*	1.500 PO
41–42	*Instrumento de bardos (alaúde de Fochluchan)*	1.900 PO
43–44	*Coração da fera*	2.000 PO
45–46	*Martelo do forjador*	2.055 PO
47–48	*Faca do arqueiro*	2.055 PO
49–50	*Pinças do armoreiro*	2,055 PO
51–52	*Pó de dispersão*	2.100 PO
53–54	*Bolsa do espírito inimigo*	2.100 PO
55–56	*Extrato de dragão (negro)*	2,300 PO
57–58	*Extrato de dragão (cobre)*	2.400 PO
59–60	*Ungüento da lua*	2.500 PO
61–62	*Tiara de Oghma*	2.600 PO
63–64	*Elmo dos pássaros*	2.900 PO
65–66	*Instrumento de bardos (cítara de Mac-Fuirmidh)*	2.900 PO
67–68	*Fieira das presas da natureza*	2.900 PO
69–70	*Corda de tripas de troll*	3.000 PO
71	*Extrato de dragão (bronze)*	3.500 PO
72	*Extrato de dragão (verde)*	3.500 PO
73	*Sinos de mitral*	3.700 PO
74	*Talismã do crânio do dragão*	4.000 PO
75	*Prendedor selvagem*	4.000 PO
76	*Harpa de Methild*	4.100 PO
77	*Amuleto do auxílio de Arvoreen*	4.320 PO
78	*Colar do relâmpago*	4.350 PO
79	*Extrato de dragão (azul)*	4.500 PO
80	*Periapto da deusa +1*	4.500 PO
81	*Extrato de dragão (prata)*	4.600 PO
82	*Colar de gelo dos Ulutiun*	5.000 PO
83	*Harpa de Rhingalade*	5.400 PO
84	*Extrato de dragão (vermelho)*	5.500 PO
85	*Extrato de dragão (dourado)*	5.600 PO
86	*Jarro de tempero*	5.600 PO
87	*Canção da estrela do júbilo*	5.800 PO
88	*Botas de Gwaeron*	6.000 PO
89	*Capa do fogo protetor*	6.200 PO
90	*Capa do inverno*	6.200 PO
91	*Botas de Shaundakul*	6.300 PO
92	*Elixir de Horus-Re*	6.500 PO
93	*Harpa de Esheen*	6.800 PO
94	*Água marinha de Estender Magia*	7.200 PO
95	*Bracelete da cura maximizada*	7.200 PO
96	*Kiira*	7.500 PO
97	*Lentes da escuridão*	7.700 PO
98	*Globos da explosão*	8.000 PO
99	*Luvas do relâmpago*	8.000 PO
100	*Broche dos harpistas (básico)*	8.000 PO

Itens Maravilhosos Médios

1d%	Item	Preço de Mercado
01–02	*Manto branco da aranha*	8.200 PO
03–04	*Máscara das presas*	8.302 PO
05–06	*Harpa de Valarde*	8.500 PO
07–08	*Máscara dos espelhos*	8.759 PO

- *Ajuda* (1 carga)
- *Porta dimensional* (3 cargas)

O amuleto impõe um nível negativo a qualquer criatura maligna que empunhá-lo. Essa redução persiste enquanto o amuleto for usado e desaparece quando o portador largá-lo. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o item estiver sendo usado. Se o portador atacar um halfling Neutro ou Bom, o amuleto se transformará em pó.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *ajuda, porta dimensional,* o criador deve ser um halfling Bom; *preço de mercado:* 4.320 PO; *Peso:* —

Asas da Dor: Três vezes por dia, este manto castanho é capaz de projetar uma rajada de luz cinza contra um único adversário. A rajada atua como as magias *desespero* ou *raio do enfraquecimento* (a escolha do usuário). Além disso, as *asas da dor* concedem os benefícios de um *anel de queda suave*, mas esse efeito apenas será ativado quando houver espaço suficiente para a abertura total do manto — cuja "envergadura" atinge 4,5 m (ele se abrirá automaticamente se houver espaço livre).

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *desespero, queda suave, raio do enfraquecimento; preço de mercado:* 17.500 PO; *Peso:* 1 kg.

Bálsamo da resistência à magia menor: Este elixir foi baseado numa fórmula da raça drow. O usuário precisa usar uma ação de rodada completa para espalhá-lo sobre a pele; depois, terá *resistência à magia* 17 durante 5 minutos.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência à magia; preço de mercado:* 1.250 PO; *Peso:* 250 g.

Barco Celeste de Halruaa: Dentre todas as maravilhas de Halruaa, a mais famosa é o barco celeste: uma embarcação que desliza pelo ar em vez da água. Os ma-

1d%	Item	Preço de Mercado
09–10	*Rédeas de batalha*	9.000 PO
11–12	*Manto da lua +1*	9.000 PO
13–14	*Placa do crânio*	9.200 PO
15–16	*Instrumentos de bardos (alaúde de Doss)*	9.800 PO
17–18	*Colar das pérolas ácidas*	10.700 PO
19–20	*Instrumento dos ventos*	11.000 PO
21–22	*Manto das chamas negras*	11.800 PO
23–24	*Manopla dos olhos verdes de Xvim*	11.800 PO
25–26	*Harpa de Janthra*	12.000 PO
27–28	*Máscara da lua*	12.000 PO
29–30	*Poder da palavra do caos*	12.000 PO
31–32	*Braçadeiras da lua +1*	12.100 PO
33–34	*Máscara alada*	13.000 PO
35–36	*Manto da lua +2*	13.800 PO
37–38	*Braçadeiras da lua +2*	14.100 PO
39–40	*Pedras-mensagens* (o par)	15.000 PO
41–42	*Crânio de vidro do Orbakh*	15.700 PO
43–44	*Harpa de Azlaer*	16.000 PO
45–46	*Periapto da deusa +2*	16.500 PO
47–48	*Máscara de sangue*	17.000 PO
49–50	*Camisa de crinas de Ilmater*	17.400 PO
51–52	*Insígnia dos svirfneblin*	17.480 PO
53–54	*Asas da dor*	17.500 PO
55–56	*Olho da ruína dos Druuth*	18.000 PO
57–58	*Luvas das mãos adequadas*	18.000 PO
59–60	*Manto da lua +3*	18.800 PO
61–62	*Braçadeiras da lua +3*	19.100 PO
63–64	*Faixa de Sune*	19.600 PO
65–66	*Cinturão dos leões*	20.000 PO
67–68	*Livro de sangue*	21.300 PO
69–70	*Coroa do beholder*	22.000 PO
71–72	*Manopla da fúria*	22.000 PO
73–74	*Harpa de Nithanalor*	22.300 PO
75–76	*Manto de batalha*	22.600 PO
77–78	*Instrumento de bardo (bandolim de Canaith)*	23.400 PO
79–80	*Pequena harpa*	25.000 PO
81–82	*Manto da lua +4*	25.800 PO
83–84	*Filacteria do clero (menor)*	27.200 PO
85–86	*Lua Crescente de Yornar*	27.700 PO
87–88	*Pendente do unicórnio*	28.000 PO
89–90	*Esfera de cristal das águas rejubilantes*	28.300 PO
91–92	*Cálice de ouro de Lathander*	29.500 PO
93–94	*Manto do arcano de guerra*	30.375 PO
95–96	*Elmo dos olhares*	33.000 PO
97–98	*Manto da lua +5*	34.800 PO
99	*Braçadeiras da lua +4*	36.200 PO
100	*Instrumento de bardos (lira de Cli)*	37.600 PO

Itens Maravilhosos Maiores

1d%	Item	Preço de Mercado
01–04	*Cinto do poder clerical*	40.000 PO
05–08	*Amuleto da forma selvagem*	40.000 PO
09–12	*Mão do carvalho ancião*	41.400 PO
13–16	*Escaravelho das auras cintilantes*	45.000 PO
17–20	*Harpa de Dove*	45.100 PO
21–24	*Braçadeiras da lua +5*	45.200 PO
25–28	*Máscara do crânio branco*	50.000 PO
29–32	*Cinto do poder e proteção clericais*	52.800 PO
33–36	*Esfera estrelada de Mierest*	53.000 PO
37–40	*Elmo da fênix*	53.000 PO
41–44	*Braçadeiras da lua +6*	56.200 PO
45–48	*Braçadeiras óssea do Deus da Morte*	58.300 PO
49–51	*Instrumento de bardos (harpa de Anstruth)*	60.000 PO
52–54	*Cinturão de Gwaeron*	60.500 PO
55–57	*Braçadeiras da lua +7*	69.160 PO
58–60	*Periapto dos Titãs*	72.000 PO
61–63	*Broche dos Harpistas (avançado)*	79.000 PO
64–66	*Tatuagem para monge*	80.000 PO
67–69	*Instrumento de bardos (harpa de Ollamh)*	83.600 PO
70–72	*Braçadeiras da lua +8*	84.160 PO
73–75	*Vestes do poder (menor)*	88.000 PO
76–78	*Braçadeiras do golpe devastador*	102.000 PO
79–81	*Cinturão do poder sagrado (cinto do poder clerical)*	104.000 PO
82–84	*Filacteria do clero (maior)*	108.000 PO
85–87	*Olho do lampejo*	120.000 PO
88–90	*Elmo das trevas*	157.000 PO
91–93	*Orbes da santidade*	178.700 PO
94–96	*Vestes do poder (maior)*	200.000 PO
97–99	*Capuz da proteção*	200.800 PO
100	*Barco celeste de Halruaa*	700.000 PO

gos daquela nação guardam os segredos de criação destes artefatos há séculos, permitindo que outros tentem (e falhem) outros métodos. Recentemente, um arcano renegado de Halruaa revelou o processo a outro conjurador e alguns monarcas abastados já encomendaram seus próprios barcos.

A magia de um barco celeste se divide em várias partes. A mais importante é o bastão de controle, uma barra de prata com um cilindro de ouro em cada ponta. O bastão está conectado a dez placas de levitação (em teoria, uma embarcação maior necessitaria de mais), que se encontram afixadas no casco inferior da nave, feito tradicionalmente dos cascos de tartarugas marinhas de Halruaa. As placas permitem que o barco flutue no ar, mas impedem que ele entre na água como um barco normal. As vigas largas e planas do casco permitem que ele "ancore" em superfícies planas com estabilidade. A magia que eleva a embarcação se torna mais fraca conforme ela adquire altitude, reduzindo sua capacidade de carga; portanto, em geral um barco celeste se mantém a 30 m do solo (até esse limite, sua capacidade de carga será de 15 toneladas, inferior a um barco convencional). O deslocamento horizontal do barco depende dos ventos, embora suas velas e a magia suplementar das placas permitam que ele altere sua direção com manobras desajeitadas. O deslocamento vertical do barco é controlado pelo bastão, que permite ascender ou descer com 13,5 m de deslocamento por rodada. Um barco celeste é — em todos os outros aspectos, incluindo sua tripulação e suas dimensões — um barco padrão.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *vôo, levitação; preço de mercado:* 700.000 PO; *Custo para criar:* 355.000 PO + 27.600 XP; *Peso:* 20 t.

Bolsa das Rochas: Quando é encontrada, essa bolsa contém 1d4 pedras do tamanho de balas de funda (uma bolsa recém-criada terá quatro pedras). Quando são arremessadas (incremento de distância de 3 m), uma pe-

dra da *bolsa de rochas* instantaneamente adquire o tamanho de uma pedra de catapulta leve, que inflige 3d6 pontos de dano. Se o ataque não atingir o alvo, considere-o um projétil de área para determinar seus efeitos. Assim que as quatro pedras forem arremessadas, a magia da bolsa terminará.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *encolher item; preço de mercado:* 1.200 PO (nova) ou 300 PO por pedra (parcial); *Peso:* —.

Bolsa do Espírito Inimigo: Essa bolsa de couro é usada ao redor do pescoço como um colar e contém pequenos objetos com símbolos que representam uma única espécie de criaturas (aberração, animal, besta, etc). Uma bolsa relacionada a humanóides ou extra-planares deve obedecer às restrições descritas na habilidade inimigo predileto dos rangers, discriminada no *Livro do Jogador*. Uma criatura que use uma *bolsa do espírito inimigo* recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque contra as criaturas do tipo pertinente.

Caso o adversário predileto de um ranger seja do mesmo tipo relacionado com a *bolsa do espírito inimigo*, o personagem adquire cinco níveis efetivos para determinar os bônus de ataque, dano e testes de perícia contra essa espécie de criatura (em essência, a bolsa concede +1 aos modificadores naturais).

A bolsa impõe um nível negativo a qualquer criatura do tipo pertinente que portá-la. Essa redução persiste enquanto o item for usado e desaparece quando a criatura largá-lo. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a bolsa estiver sendo usada.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *detectar animais ou plantas*, o criador deve ser um ranger com um inimigo predileto idêntico ao da bolsa; *preço de mercado:* 2.100 PO; *Peso:* 500 g.

Botas de Gwaeron: Estas botas tornam o usuário virtualmente impossível de ser rastreado. Elas concedem um efeito contínuo de *passos sem pegadas*. Além disso, o personagem não emite nenhum tipo de cheiro, logo não poderá ser rastreado através do faro.

Essas botas são resistentes e confortáveis e possuem dureza 3 e 15 PV.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *passos sem pegadas; preço de mercado:* 6.000 PO; *Peso:* 500 g.

Botas de Shaundakul: Outrora um segredo bem guardado pelos seguidores leais da divindade das viagens, o processo de criação destas botas mágicas se tornou mais conhecido recentemente. Elas elevam o deslocamento básico do usuário em 3 m. Uma vez por dia, elas permitem que o usuário dobre seu deslocamento (sem considerar o aumento fornecido pelas botas) durante 5 minutos. Finalmente, uma vez por dezena, elas são capazes de conjurar a magia *encontrar o caminho*.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *recuo acelerado, encontrar o caminho; preço de mercado:* 6.300 PO; *Peso:* 500 g.

Braçadeiras da Lua: Recobertas por madrepérolas, essas braçadeiras geralmente são criadas pela manifestação do *fogo da lua* de Selûne, mas alguns conjuradores arcanos aprenderam a emular o processo de criação. Elas possuem as mesmas habilidades das *braçadeiras de armadura*, além de permitirem que o usuário conjure *porta dimensional* uma vez por dia.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *porta dimensional, armadura arcana*, o nível do criador precisa ser o dobro do bônus das braçadeiras (mínimo 7° nível); *preço de mercado:* 12.100 PO (+1), 14.100 PO (+2), 19.100 PO (+3), 36.200 PO (+4), 45.200 PO (+5), 56.200 PO (+6), 69.160 PO (+7), 84.160 PO (+8); *Peso:* 500 g.

Braçadeiras do Ataque: O usuário das *braçadeiras do ataque* sempre é considerado um oponente armado (idêntico ao talento Ataque Desarmado Aprimorado).

As braçadeiras podem ser encantadas com as habilidades especiais das armas mágicas e são consideradas armas de contusão e armas duplas (duplicando o custo de qualquer encantamento).

Nível do item: Triplo do bônus mágico (mínimo 5° nível); *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *presa mágica* ou *arma mágica*, além de qualquer exigência das habilidades adicionais da arma; *preço de mercado:* 1.310 PO mais o custo adicional determinado pelo modificador final das braçadeiras (consulte a Tabela 8–10, página 184 do *Livro do Mestre*); *Peso:* 500 g.

Braçadeiras do Golpe Devastador: Essas *braçadeiras de armadura +6* concedem ao usuário os benefícios do talento Iniciativa Aprimorada e permitem um ataque adicional em cada rodada, utilizando o bônus de ataque mais elevado, semelhante a qualquer *arma da velocidade*.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *velocidade, armadura arcana; preço de mercado:* 102.000 PO; *Peso:* 500 g.

Braçadeira Óssea do Deus da Morte: Essas *braçadeiras da armadura +3* foram entalhadas com os ossos de dragões bondosos; cada uma é incrustada com pedras ônix lapidadas, que formam um mosaico com a aparência de um crânio. O usuário poderá conjurar *proteção contra a morte, profanar* e *nuvem profana* uma vez por dia (cada efeito). A braçadeira impõe um nível negativo a qualquer criatura Boa que usá-la. Essa redução persiste enquanto o item for usado e desaparece quando o portador largá-lo. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto as braçadeiras estiverem sendo usadas.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *proteção contra a morte, profanar, nuvem profana, armadura arcana*, 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 58.300 PO; *Peso:* 500 g.

Bracelete da Cura Maximizada: Este bracelete de prata é incrustado com vários diamantes pequenos. Uma vez por dia, o usuário terá acesso ao talento Maximizar Magia para um efeito da escola Conjuração (Cura) de 6° nível ou inferior que ele conjurar. O nível dessa magia não será afetado (portanto, não ocupará o espaço de uma magia três níveis superior). Os bardos e feiticeiros ainda devem arcar com o tempo de execução padrão exigido pelos talentos metamágicos (1 ação completa).

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Maximizar Magia; *preço de mercado:* 7.200 PO; *Peso:* 500 g.

Broche dos Harpistas: Existem dois tipos de broches dos Harpistas — o básico e o avançado. O broche é considerado um amuleto para determinar o limite de itens mágicos do portador.

O broche básico geralmente é forjado em prata e oferecido aos novos integrantes dos Harpistas. Ele funciona de maneira idêntica a um *anel de escudo mental*.

Os broches avançados são forjados em prata tratada magicamente, que adquire a dureza do aço (consulte Criação de Itens Mágicos, a seguir). Os efeitos descritos abaixo afetam constantemente o usuário:

- *Imunidade a mísseis mágicos*
- *Dificultar detecção*
- *Suportar elementos (eletricidade)*
- *Dissimular tendência*
- +5 de bônus de resistência em testes de resistência contra efeitos de ação mental.

Quando é usado por uma criatura maligna, o broche avançado dos Harpistas se torna negro e emite sons estridentes e elevados (–10 de penalidade em testes de Furtividade).

Nível do item: 3° (básico), 5° (avançado); *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção* (básico), Criar Item Maravilhoso, *detectar o mal, som fantasma, dificultar detecção, proteção contra elementos, resistência, escudo arcano, dissimular tendência* (avançado); *preço de mercado:* 8.000 PO (básico), 79.000 PO (avançado); *Custo para criar:* Padrão (básico), 39.625 PO + 3.150 XP (avançado); *Peso:* —.

Cálice de Ouro de Lathander: Este cálice de ouro puro é ricamente ornamentado e ostenta o símbolo de um sol nascente sobre um botão de rosa. Com um único comando, ele emite luz como a magia *luz do dia*. O cálice também é capaz de gerar um *círculo da cura* despendendo uma de suas cargas. Quando as três cargas forem usadas, o item ainda conservará a habilidade *luz do dia*.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *luz do dia, círculo da cura; preço de mercado:* 29.500 PO; *Peso:* 1 kg.

Camisa de Crinas de Ilmater: Essa camisa grossa, feita de crinas de cavalo marrons, impõe –2 de penalidade de Destreza ao usuário, mas concede +3 de bônus de armadura natural; ela também permite que o usuário lance *curar ferimentos graves* uma vez por dia, mas a magia deve visar outra criatura e nunca o portador da camisa.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *pele de árvore, curar ferimentos graves*, 9° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 17.400 PO; *Peso:* —.

Canção da Estrela do Júbilo: Os seguidores devotos de Lliira e Milil criaram o primeiro destes itens. O objeto parece um pergaminho feito de prata forjada, inscrito com o símbolo sagrado de Milil (uma harpa feita de folhas) e de Lliira (três estrelas de seis pontas). O pergaminho contém anotações musicais e letras de canções que servem como inspiração. Quando um bardo entoa a canção, ela concede uma utilização adicional por dia da sua habilidade de classe e garante +5 de bônus sagrado em testes de Atuação com esse propósito.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *cativar, sugestão*, o criador deve ser um bardo de 10° nível ou superior; *preço de mercado:* 5.800 PO; *Peso:* —.

Capa do Fogo Protetor: O tecido deste *manto da resistência* +2 é vermelho brilhante e ele foi bordado com imagens de labaredas. O usuário é capaz de suportar climas quentes e dano por fogo como os efeitos da magia *resistência a elementos (fogo)*.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos, resistência*, 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 6.200 PO; *Peso:* 500 g.



Capa do Fogo Protetor

Ilustração de Ted Beargeon

Capa do Inverno: Este *manto da resistência* +2 é branco e adornado com pelagem branca. O usuário é capaz de suportar climas frios e dano por frio como os efeitos da magia *resistência a elementos (frio)*.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos, resistência*, 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 6.200 PO; *Peso:* 500 g.

Capuz da Proteção: Este capuz de tecido negro de excelente qualidade recobre a parte superior da face do usuário como uma máscara e seu comprimento traseiro termina na altura dos ombros. Ele é considerado um elmo para determinar o limite de itens mágicos do portador. O usuário estará sob os efeitos constantes da magia *limpar a mente* e adquire os benefícios de um *anel da movimentação livre*. O capuz também é capaz de redirecionar até seis níveis de magia por dia, semelhante a *reverter magia*.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *movimentação livre, limpar a mente, reverter magia; preço de mercado:* 200.800 PO; *Peso:* —.

Cinto do Poder Clerical: Estes itens surgiram pela primeira vez em Halruaa, no final do Tempo das Perturbações, e foram recebidos pelos magos como um sinal do retorno de Mystra. Esses cinturões largos de couro ostentam o símbolo de uma divindade na parte dianteira — os adoradores desta e os personagens com a mesma tendência da divindade podem usar o cinto sem penalidades. Quando obtiver o *cinto do poder clerical* como parte de um tesouro aleatório, selecione ou determine uma divindade apropriada. O cinto impõe um nível negativo a qualquer outra criatura. Essa redução persiste enquanto o item for usado e desaparece quando o portador largá-lo. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto o cinto estiver sendo usado.

Existem três variações desse item. O *cinto do poder clerical* concede +2 de bônus de armadura natural na CA e +4 de bônus de aprimoramento na Força. O *cinto do poder e proteção clericais* concede todos os poderes descritos acima e, uma vez por dia, com um único comando, pode criar um *círculo mágico contra o mal* (ou *bem*, caso seja dedicado a uma divindade maligna). O *cinto do poder sagrado* apresenta todas as habilidades de um *cinto do poder e proteção clericais* e seu usuário é capaz de lançar a magia *palavra de recordação* uma vez por dia (a magia afetará apenas o usuário e seu equipamento) que o transportará até o templo mais próximo dedicado à divindade pertinente.

Nível do item: 6° (cinto do poder clerical), 6° (cinto do poder e proteção clericais), 11° (cinto do poder sagrado); pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *pele de árvore, força do touro,* 6° nível de conjurador ou superior (*cinto do poder clerical*); idêntico ao *cinto do poder clerical*, além de *círculo mágico contra o mal* ou *bem* (*cinto do poder e proteção clericais*); idêntico ao *cinto do poder e proteção clericais*, além de *palavra de recordação* (*cinto do poder sagrado*); *preço de mercado:* 40.000 PO (*cinto do poder clerical*), 52.800 PO (*cinto do poder e proteção clericais*) ou 104.000 PO (*cinto do poder sagrado*). *Peso:* 500 g.

Cinturão de Gwaeron: Este cinturão é feito de cabelos humanos longos e brancos, trançados como uma corda. O usuário é capaz de lançar *caminhar no vento* uma vez por dia; além disso, uma vez por dia o usuário poderá transformar uma arma branca em uma *arma flamejante +1* durante 12 rodadas.

Nível do item: 12°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *arma da divindade, caminhar no vento; preço de mercado:* 60.500 PO; *Peso:* 500 g.

Cinturão dos Leões: Este cinturão de couro permite a comunicação entre o usuário e qualquer felino, idêntico à *falar com animais*. O usuário adquire visão na penumbra, +4 de bônus de competência nos testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma para lidar com felinos e +10 de bônus de competência em testes de Furtividade e Acrobacia.

Nível do item: 3°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, visão na penumbra, *falar com animais; preço de mercado:* 20.000 PO; *Peso:* 500 g.

Colar das Pérolas Ácidas: Este item mágico se parece com uma gargantilha de prata com um pingente de sete pérolas muito brancas e claras. O usuário pode destacar uma pérola e arremessá-la a até 15 m de distância, onde ela criará uma *tempestade de ácido*. A pérola maior causa 9d6 pontos de dano; as duas intermediárias causam 7d6 pontos de dano; as duas menores causam 5d6 pontos de dano e as duas pequenas causam 3d6 pontos de dano, sempre por ácido. Um teste de resistência de Reflexos (CD 19) bem-sucedido reduz o dano de qualquer ataque à metade.


Cinturão dos Leões

Nível do item: 11°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *tempestade de ácido; preço de mercado:* 10.700 PO; *Peso:* 500 g.

Colar de Escamas de Dragão de Cobre: Este colar simples ostenta seis escamas de dragão de cobre do tamanho de moedas, presos a uma corrente de cobre. O usuário estará protegido por *suportar elementos (ácido)* durante 24 horas ao tocar uma escama e pronunciar a palavra de comando. Quando todas as escamas forem usadas, o colar se tornará inerte e perderá seus efeitos.

Nível do item: 3°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *suportar elementos; preço de mercado:* 570 PO; *Peso:* 500 g.

Colar de Gelo dos Ulutiun: Um feiticeiro insano que perambulava entre as tribos Ulutiun da Grande Geleira criou vários destes colares de gelo endurecido e preservado magicamente. Dois dos cristais de gelo do tamanho de nozes são opacos e quatro são transparentes. O usuário pode separá-los e arremessá-los a até 24 m de distância. Quando o cristal atinge o final de sua trajetória, ele explode como um efeito mágico, que pode ser uma *tempestade de gelo* (cristal transparente) ou uma *nevasca* (cristal opaco).

Nível do item: 11°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *tempestade de gelo, nevasca; preço de mercado:* 5.000 PO; *Peso:* 500 g.

Colar do Relâmpago: Este colar consiste de uma corrente de prata, adornada com sete espirais brilhantes de fio de cobre polido. O usuário pode destacar uma espiral e arremessá-la a até 15 m de distância, onde ela criará uma *esfera cintilante* (CD 14). A espiral maior causa 7d6 pontos de dano; as duas intermediárias causam 5d6 pontos de dano; as quatro espirais menores causam 3d6 de dano.

Caso seja usado ou carregado por um personagem que fracasse em um teste de resistência contra eletricidade mágica, o colar também deverá obter sucesso em um teste de resistência (+7 de bônus). Se fracassar, todas as espirais restantes detonarão simultaneamente.

Nível do item: 11°; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *esfera cintilante; preço de mercado:* 4.350 PO; *Peso:* 500 g.


Corda de Tripas de Troll

Coração da Fera: Embora normalmente fosse criado pelos clérigos de Malar, este item começou a surgir nas mãos de outros indivíduos. Ele é moldado a partir do coração de um animal predador, defumado e ressecado por magia. O amuleto concede os benefícios da magia *poder divino* para a criatura que o ingerir. Se a criatura tiver um bônus base de ataque de +10 ou supe-

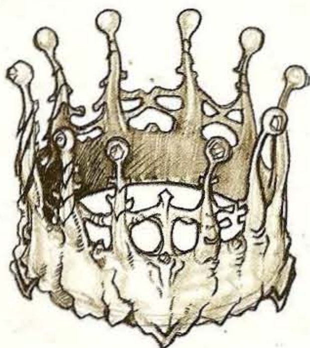
Ilustração de Ted Beargeon

rior, ela recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *poder divino; preço de mercado:* 2.000 PO; *Peso:* 500 g.

Corda de Tripas de Troll: Essa é uma corda trançada de 15 m, semelhante à borracha, que emana um odor pungente e termina em um grande nó numa das pontas. Uma vez por dia, ela é capaz de crescer até atingir 100 m de comprimento. Qualquer comprimento superior aos 15 m originais apodrecerá e desaparecerá após 7 horas. Caso a amarração da ponta seja desfeita ou cortada, a magia da corda estará perdida.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *criar itens efêmeros; preço de mercado:* 3.000 PO; *Peso:* 3,5 kg.



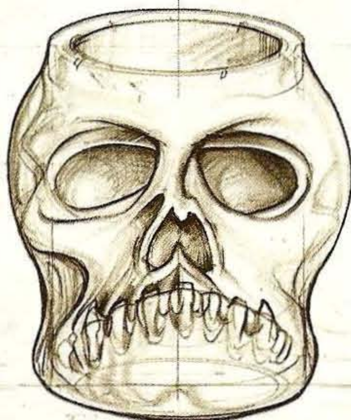
Coroa do Beholder

Coroa do Beholder: Este item bizarro é uma coroa feita de bronze envelhecido, com dez tentáculos dotados de olhos voltados para cima; cada olho ostenta uma gema diferente. Ela é considerada um elmo para determinar o limite de itens mágicos do portador. A coroa apresenta dez habilidades distintas e cada poder funciona somente uma vez, incinerando a gema no processo. Os poderes são *enfeitiçar pessoas, enfeitiçar monstros, desintegrar, ataque visual* (*sono*), *medo* (apenas uma criatura), *dedo da morte, carne para pedra, infligir ferimentos moderados* (alcance de 6 m), *lentidão* e *telecinésia* (ataque violento). Os efeitos que exigem um ataque de toque sempre serão considerados ataques de toque a distância. Os poderes da coroa não estão limitados pelo ângulo, como os raios ópticos de um beholder. Quando todos os poderes forem utilizados, a coroa se transformará em pó.

Estes itens são muito valorizados entre os membros dos cultos a beholders; alguns sábios acreditam que espécimes poderosos dessa raça ordenem que seus seguidores forjem essas coroas para recompensar serviçais valiosos e escravos leais.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar pessoas, enfeitiçar monstros, desintegrar, ataque visual, medo, dedo da morte, carne para pedra, infligir ferimentos moderados, lentidão, telecinésia; preço de mercado:* 22.000 PO; *Peso:* 500 g.

Crânio de Vidro de Orbakh: Criado por um nativo de Thay que residiu em Myth Drannor, este crânio de vidro espesso é oco e adequado para ser usado como uma caneca. Ele consegue lançar *romper mortos-vivos* três vezes por dia e *drenar temporário* ou *mortalha da pós-vida* uma vez por dia (cada efeito).



Crânio de Vidro de Orbath

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *romper mortos-vivos, drenar temporário, mortalha da pós-vida; preço de mercado:* 15.700 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Disco do Portal Silencioso: Este pequeno disco se fixa (mas pode ser removido) sobre qualquer superfície com um único comando. Quando a superfície se tratar de um portal (janelas, portas, alçapões, cortinas de contas e outros tipos de entrada), o disco neutralizará qualquer som emitido pela abertura dessa superfície, idêntico à magia *portal silencioso*. O disco funciona uma vez por dia.

Nível do item: 1°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *portal silencioso; preço de mercado:* 360 PO; *Peso:* —.

Elixir de Horus-Re: Após ingerir este elixir, o usuário brilhará com efeitos idênticos à magia *luz do dia*. A qualquer momento antes da magia expirar, ele será capaz de liberar essa luz como um único *raio de sol*, dissipando os efeitos da *luz do dia*.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *luz do dia, raio de sol; preço de mercado:* 6.500 PO; *Peso:* —.

Elixir da Lua: Este insumo poderoso equivale a quatro poções de *curar ferimentos leves*. Ele pode ser consumido totalmente (para um total de 4d8+4 pontos de vida) ou em quatro doses separadas (cada uma recupera 1d8+1 PV). Um licantropo que ingerir a poção receberá automaticamente o efeito maximizado da dose selecionada.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Maximizar Magia, *curar ferimentos críticos*, o criador deve ter acesso ao domínio da Lua; *preço de mercado:* 1.500 PO; *Peso:* —.

Elmo da Fênix: Este elmo de cobre, ouro e eletro tem o formato de uma fênix estilizada com as asas abertas; suas pernas protegem as têmporas e sua cabeça adorna a testa do usuário. Ele adquire acesso aos seguintes efeitos, uma vez por dia cada um: *queda suave, flecha de chamas, vôo, suportar elementos* e *falar com animais* (somente pássaros). O elmo concede visão na penumbra ao usuário.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *queda suave, flecha de chamas, vôo, suportar elementos, falar com animais; preço de mercado:* 53.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Elmo dos Olhares: Este chapéu de aço brilha como um espelho e ostenta cinco gemas olho-de-gato incrustadas. Ele automaticamente absorve até cinco ataques visuais disparados contra o usuário, deixando-o imune a esses efeitos. Quando o elmo atingir sua capacidade máxima de defesa, o usuário será vulnerável aos ataques visuais, mesmo que feche os olhos ou desvie o olhar (ele ainda poderá realizar um teste de resistência contra o ataque, se houver).

Ilustração de Ted Beargeon

Usando uma ação padrão, o portador é capaz de disparar um ataque visual armazenado sem causar danos ou qualquer efeito (não se trata de um ataque) com a palavra de comando adequada. Um ataque visual armazenado desaparece após uma dezena.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Forjar Anel, *ataque visual, reverter magia; preço de mercado:* 33.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Elmo dos Pássaros: Este elmo pomposo ostenta seis plumas grandes e diversas outras menores. As maiores geram efeitos mágicos quando são arrancadas do item e arremessadas para o ar. Há duas plumas verdes que invocam 1d3 falcões cada, duas azuis que invocam 1d3 águias cada e duas douradas que invocam uma águia ou coruja gigante cada (a critério do portador). As criaturas servem ao usuário como os animais invocados pela magia *invocar aliado da natureza*. Uma vez usada, a habilidade da pena estará perdida.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *invocar aliado da natureza II, invocar aliado da natureza III, invocar aliado da natureza IV; preço de mercado:* 2.900 PO; *Peso:*-.


Elmo dos Pássaros

Elmo das Trevas: Este item de magia das sombras é semelhante a um elmo normal. Mesmo quando é novo, ele parece usado ou um pouco gasto. O elmo assume sua forma verdadeira e manifesta seus poderes apenas quando é colocado. Forjado de prata e aço enegrecidos, um *elmo das trevas* recém-criado é incrustado com trinta e seis opalas negras na aba inferior e uma enorme safira escura na parte dianteira. Ele é um item auto-identificável, embora não revele que utiliza a Trama de Sombras. Ele concede os seguintes poderes ao usuário:

- Com uma palavra de comando, o usuário é capaz de lançar *escuridão profunda* (o elmo revela a palavra de comando ao usuário). Esse poder advém da safira, que pode conjurá-lo noventa e nove vezes antes de se transformar em pó.
- Sempre que o usuário fracassar em um teste de resistência contra qualquer efeito de morte, uma opala negra será destruída e o efeito será neutralizado. Além disso, o elmo também cancelará ataques de *drenar de energia*. Sempre que um ou mais níveis negativos forem impostos ao usuário, uma opala negra se transformará em pó e neutralizará o efeito (um ataque que causaria a perda de dois níveis consumiria duas opalas).
- A cada rodada, o elmo absorve os primeiros 30 pontos de dano por frio sofridos pelo usuário. Essa proteção não se acumula com efeitos similares de outras fontes, como *suportar elementos*.

Enquanto o elmo conservar pelo menos uma gema intacta, o usuário será imune a efeitos de medo e conseguirá enxergar através de qualquer variedade de escuridão como se estivesse sob a luz do sol. Além disso, ele poderá ativar os seguintes efeitos similares a magia sob comando: *falar com os mortos* uma vez por dia, *esfriar metal* três vezes por dia e *passos sem pegadas* sem limite diário (o elmo revela as palavras de comando).

Quando todas as gemas despenderem sua magia, o elmo perderá seus poderes e as opalas se transformarão em pó. A remoção de uma gema destruirá o item.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *esfriar metal, escuridão profunda, emoção, passos sem pegadas, proteção contra energia negativa, proteção contra elementos, falar com os mortos, imunidade à magia; preço de mercado:* 157.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Escaravelho das Auras Cintilantes: Essa jóia multicolorida gera um campo de auras visíveis que se chocam numa área de 30 m de raio. As auras bloqueiam quaisquer tentativas de detecção de magia ou tendência na área afetada. Apenas a magia *visão da verdade* conjurada por um personagem de 16° nível ou superior será capaz de identificar uma aura de tendência no campo gerado pelo *escaravelho*.

Uma vez por dia, o usuário poderá se tornar invisível com um único comando, idêntico à magia *invisibilidade* (pessoal apenas).

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção, confundir detecção, invisibilidade; preço de mercado:* 45.000 PO; *Peso:* —.

Esfera de Cristal das Águas Rejubilantes: Essa esfera cristalina foi inspirada pelo Código da Tranqüilidade, um texto sagrado de Eldath. Para acionar seus poderes, o usuário precisa despejar um frasco de água benta sobre a esfera. Depois disso, o item permanecerá ativo durante 24 horas; sem limite diário, a esfera emanará o brilho do *fogo das fadas* e poderá *purificar alimentos*. Além disso, uma vez por dia, ela é capaz de conjurar *neutralizar venenos* e *observação*, servindo como foco da observação.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *fogo das fadas, neutralizar venenos, purificar alimentos, observação; preço de mercado:* 28.300 PO; *Peso:* 3,5 kg.

Esfera Estrelada de Mierest: As lendas afirmam que este item foi criado pelo feiticeiro Mierest e oferecido a um visitante como recompensa por um grande serviço. Essa esfera de prata brilhante tem 10 cm de diâmetro e emite um calor confortável ao toque. Quando é empunhada, ela emana diversos pontos de luz branco-azulada e fria, iluminando como uma tocha. É possível cancelar ou acionar essa habilidade como uma ação livre. A orbe neutraliza diversas magias através do toque: *globos de luz, escuridão, fogo das fadas, lufada de vento, luz* e *muralha de vento*. Durante 10 minutos por dia, o portador é capaz de ordenar à esfera que irradie uma luz azul clara que afetará 4,5 m de raio. Qualquer criatura ou objeto na área afetada será revelado aos observadores como se todos estivessem sob efeito da magia *visão da verdade*. É possível dividir a duração dessa habilidade em várias ativações separadas. Quando é envolvida pela chama de uma vela (ou maior), a esfera entoa uma melodia tran-

Ilustração de Ted Beargeon

qüila durante 4 minutos, que ressoa em um raio de 30 m e acalma as plantas guardiãs. Os mortos-vivos inteligentes preferem evitar a área iluminada, mas não são impedidos de entrar.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *dissipar magias, som fantasma, visão da verdade; preço de mercado:* 53.000 PO; *Peso:* 500 g.

Extrato de Dragão: Este elixir pode ser encontrado em dez variedades diferentes, uma para cada subespécie principal de dragão.

1d%	Poção	Preço de Mercado
01–10	Negro (rajada de ácido de 24 m, 12d4 de dano, CD 23)	2.300 PO
11–20	Azul (rajada de eletricidade de 30 m, 12d8 de dano, CD 25)	4.500 PO
21–30	Verde (cone de ácido de 15 m, 12d6 de dano, CD 25)	3.500 PO
31–40	Vermelho (cone de fogo de 15 m, 12d10 de dano, CD 25)	5.500 PO
41–50	Branco (cone de frio de 12 m, 6d6 de dano, CD 23)	1.200 PO
51–60	Latão (rajada de fogo de 24 m, 6d6 de dano, CD 23)	1.200 PO
61–70	Bronze (rajada de eletricidade de 30 m, 12d6 de dano, CD 25)	3.500 PO
71–80	Cobre (rajada de ácido de 24 m, 12d4 de dano, CD 24)	2.400 PO
81–90	Ouro (cone de fogo de 15 m, 12d10 de dano, CD 26)	5.600 PO
91–100	Prata (cone de frio de 15 m, 12d8 de dano, CD 26)	4.600 PO

Qualquer dragão que ingerir uma dessas poções adquire o tipo de sopro descrito acima. O sopro pode ser usado a qualquer momento entre a rodada subseqüente da criatura e 1 hora após o dragão ingerir a poção. Caso um segundo *extrato de dragão* seja consumido antes do primeiro ser utilizado, os efeitos do primeiro serão perdidos.

A poção não surte efeito em criaturas que não sejam dragões e seu gosto é horrível, embora não cause dano.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, 12° nível de conjurador ou superior; *Peso:* —.

Faca do Arqueiro: Essa ferramenta obra-prima concede ao usuário +10 de bônus de circunstância em testes de Ofícios (criar arcos).

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 2.055 PO; *Custo para criar:* 1.055 PO + 80 XP; *Peso:* 500 g.

Faixa de Sune: Este cinto escarlate foi trançado com fibras vermelhas exóticas e fios delicados de ouro. Ele adiciona +2 de bônus de aprimoramento no Carisma e +2 de bônus de deflexão na CA; além disso, permite que o usuário conjure *mãos faiscantes* uma vez por dia.

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *cativar, mãos faiscantes, escudo da fé; preço de mercado:* 19.600 PO; *Peso:* 500 g.

Fieira das Presas da Natureza: Este cordão de couro ostenta vários dentes ou presas de um animal selvagem. Quando é ativado por um druida que tenha a habilidade *forma selvagem*, uma vez por dia o colar lhe permite assumir (usando a *forma selvagem*) a forma do animal cujas presas estejam no colar.

Jogue 1d10 para determinar o tipo de colar encontrado.

1d10	Animal
1	Urso, negro
2	Javali
3	Crocodilo
4	Leopardo
5	Lagarto gigante
6	Tubarão Médio
7	Constritora (cobra)
8	Víbora Média (cobra)
9	Lobo
10	Carcajú

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *metamorfosear-se* ou o criador deve ser um druida de 7° nível ou superior; *preço de mercado:* 2.900 PO; *Peso:* —.

Filacteria do Clero: Existem duas versões deste item (menor e maior); elas são compostas por uma caixa de marfim com escrituras sagradas no seu interior. A cada dia, o amuleto permite que o usuário maximize (como o talento Maximizar Magia) três magias divinas que ele conjurar, sem utilizar as vagas de magias de níveis superiores. O personagem decide se irá alterar a magia no momento da conjuração. A filacteria menor afeta apenas magias de 3° nível ou inferiores, enquanto a versão maior afeta magias de 6° nível ou inferiores. Este amuleto é usado na testa do usuário (ocupando o espaço do elmo) ou amarrado no braço (sendo considerado uma braçadeira).

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Maximizar Magia; *preço de mercado:* 27.200 PO (menor), 108.000 PO (maior); *Peso:* —.

Fragmento da Lua: Essa pedra redonda e de coloração clara é uma das manifestações permanentes do *fogo da lua* de Selûne. Uma vez por dia, ela é capaz de lançar a magia *globos de luz* sob o comando do portador.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *globos de luz; preço de mercado:* 180 PO; *Peso:* —.

Globos da Explosão: Embora o segredo da criação destes itens fosse conhecido somente pelos integrantes mais poderosos dos Zhentarim, o recente tumulto desta organização permitiu que os *globos da explosão* fossem obtidos por conjuradores alheios à Rede Negra. Muitos rumores indicam que Sememmon vendeu o segredo da criação para angariar proteção contra seus inimigos; isso é muito provável, já que negociações similares o auxiliaram a galgar os postos mais elevados da sociedade Zhentarim.

Um *globo da explosão* parece uma dezena de esferas de vidro transparentes, agrupadas como uma massa disforme. Com a palavra de comando adequada, elas começam a brilhar e se separam, desenvolvendo uma órbita entre si. Uma rodada completa após a ativação, elas podem ser controladas pelo usuário, como uma ação livre, para atacar em conjunto qualquer alvo ou local num raio de 120 m. Qualquer criatura ou objeto atingido pelos *globos da explosão* deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou será

desintegrado. Então, as esferas geram uma explosão de som e fogo num raio de 6 m; qualquer criatura na área afetada sofre 10d6 de pontos de dano por fogo, 2d6 pontos de dano sônico, ficará ensurdecida durante 2d6 rodadas e será arremessada a 1d6 x 1,5 m de distância do ponto de origem da explosão. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15) bem-sucedido reduzirá o dano por fogo à metade e impedirá a deslocamento forçado, mas não afetará o dano sônico. Um teste de resistência de Fortitude (CD 15) bem-sucedido evitará o ensurdecimento.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *aríete, desintegrar, bola de fogo, grito; preço de mercado:* 8.000 PO; *Peso:* 500 g.

Harpa de Azlaer: Quando é tocada, essa harpa emula os efeitos da magia *acalmar emoções* em todas as criaturas numa área de 30 m. Quaisquer *feitiços* ativos sobre essas criaturas serão interrompidos enquanto a harpa estiver sendo tocada e todos os *feitiços* conjurados sobre elas serão neutralizados. As cordas da harpa emitem um brilho idêntico à magia *luz* conforme vibram. A ativação do item requer pelo menos 1 graduação em Atuação (harpa).

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *acalmar emoções, luz, proteção contra o mal; preço de mercado:* 16.000 PO; *Peso:* 1.5 kg.

Harpa de Dove: O nome original deste item se perdeu no tempo, mas sua denominação atual honra a Dove Garra de Falcão, que possui uma delas. Essa harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação), apresenta um formato triangular e tem entre 20 e 36 cordas. Quando é tocada, quaisquer criaturas num raio de 6 m são curadas temporariamente de qualquer insanidade (idêntico aos efeitos de *restauração aprimorada*) e serão protegidas pela magia *acalmar emoções*. Se conseguir ouvir as notas da harpa durante 2 rodadas ou mais, a criatura será alvo de *curar ferimentos leves*, embora esse poder apenas afete a mesma criatura uma vez por dezena. Enquanto os efeitos estiverem ativos, o item e o harpista emanam luz. A ativação do item requer pelo menos 1 graduação em Atuação (harpa).

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *acalmar emoções, restauração aprimorada, círculo da cura, luz; preço de mercado:* 45.100 PO; *Custo para criar:* 22.600 PO + 2.300 XP; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Esheen: Essa harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação) capaz de harmonizar todos os objetos metálicos e cristalinos num raio de 9 m com as notas que ela emite. Isso não danifica os itens, mas oferece um acompanhamento interessante para a melodia. Qualquer personagem que tentar localizar uma criatura na área afetada recebe +5 de bônus de circunstância nos testes de Ouvir contra alvos que estejam carregando itens de metal ou vidro. Três vezes por dia, o usuário pode tocar a harpa para *despedaçar* um único alvo. A ativação do item requer pelo menos 1 graduação em Atuação (harpa).

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *som fantasma, despedaçar; preço de mercado:* 6.800 PO; *Peso:*1,5 kg.

Harpa de Janthra: Quando essa harpa obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]) é tocada durante uma rodada completa, o músico é capaz de envolver todas as criaturas num raio de 1,5 m com as magias *esfera de invisibilidade* e *passos sem pegadas*. Diferente da magia, as criaturas invisíveis conseguem se enxergar. O harpista precisa continuar tocando para sustentar o efeito, mas a música soará distante e não denunciará sua localização. Se qualquer criatura invisível atacar, a magia será dissipada para todos os personagens afetados pelo círculo. Caso uma das criaturas abandone o círculo, o músico deverá interromper a canção e tocá-la novamente durante uma rodada completa para voltar a ocultá-la. É possível utilizar os efeitos da harpa durante 1 hora/dia. A ativação do item exige 1 graduação em Atuação (harpa).

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *esfera de invisibilidade, passos sem pegadas; preço de mercado:* 12.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Methild: Quando é tocada por qualquer personagem que tenha pelo menos 1 graduação em Atuação (harpa) durante 1 rodada completa, essa harpa obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]) emite vibrações mágicas que abrem trancas, alçapões, portas, cofres e portais. O instrumento também afeta barras, grilhões, correntes, tramelas, fechos, etc. A *harpa de Methild* dissipa automaticamente as magias *cerrar portas* e as *trancas arcanas* conjuradas por magos de 15° nível ou inferior. Ela desata nós e libera criaturas de qualquer tipo de enredamento (incluindo as magias *teia* e *constrição*).

A harpa deve ser tocada durante uma rodada completa para abrir um tipo de fechadura ou libertar um único alvo de sua prisão ou enredamento. A harpa não funciona em uma área de *silêncio*, nem consegue afetar um alvo que esteja dentro dessa área. A *harpa de Methild* tem um alcance de 30 m e pode ser tocada durante 3 rodadas a cada dia.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *arrombar; preço de mercado:* 4.100 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Nithanalor: Essa harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]). Ela é incrustada com vários tipos de gemas vítreas e acinzentadas. Uma vez por dia, um personagem que tenha pelo menos 1 graduação em Atuação é capaz de ativá-la e adquirir os benefícios da magia *pele de pedra*.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *pele de pedra; preço de mercado:* 22.300 PO; *Custo para criar:* 17.400 PO + 392 XP; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Rhingalade: Essa harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]). Ela é entalhada com imagens de vários músicos tocando harpas em uma orquestra. Uma vez por dia, é possível ativá-la para conjurar *piscar* e *reflexos* simultaneamente sobre o usuário (ambos têm duração de 6 rodadas). A ativação do item requer pelo menos 1 graduação em Atuação (harpa).

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *piscar, reflexos; preço de mercado:* 5.400 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Valarde: Esta harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]). Geralmente, ela é feita de madeira de rio (madeira encontrada flutuando nos rios ou nas margens) e entalhada com desenhos de barcos e nuvens. Três vezes por dia, é possível ativá-la durante uma rodada completa para gerar os efeitos das magias *lufada de vento* ou *muralha de vento*. A ativação do item requer pelo menos 1 graduação em Atuação (harpa).

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *lufada de vento*, *muralha de vento*; *preço de mercado:* 8.500 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Insígnia dos Svirfneblin: Este broche é feito de pedra cinza, incrustado de gemas brutas e opacas e envolto com fios de metal escurecido. O usuário adquire visão no escuro de 18 m e será capaz de lançar *nublar* e *transformação momentânea* (1/dia, pessoal) com um único comando. O portador recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se realizados em áreas rochosas.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *nublar*, *transformação momentânea*, *visão no escuro*, *invisibilidade*, o criador deve ser um svirfneblin; *preço de mercado:* 17.480 PO; *Peso:* —.

Instrumentos de Bardo: Um bardo sábio e poderoso das Ilhas Moonshae chamado Falataer criou o primeiro conjunto destes instrumentos, usado para avaliar e recompensar os alunos de seu colégio bárdico (que se dividia em sete níveis de aprendizado). Desde então, outros bardos copiaram sua invenção, mantendo os nomes originais escolhidos por Falataer como homenagem. Cada instrumento tem poderes próprios e únicos, que somente podem ser ativados por indivíduos que tenham graduações suficientes na perícia Atuação (mas nenhum teste será necessário). Alguns dos instrumentos impõem um nível negativo aos personagens que não tenham a quantidade mínima de graduações necessárias na perícia Atuação. Essa redução persiste enquanto a harpa for usada e desaparece quando a criatura largá-la. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas não pode ser superado de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a harpa estiver sendo usada.

Alaúde de Fochluchan: Este alaúde de três cordas é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [alaúde]) que pode ser tocado por qualquer indivíduo para conjurar *luz* uma vez por dia. Um personagem que tenha 2 graduações em Atuação (alaúde) será capaz de ativá-lo para lançar *brilho*, *consertar* e *mensagens* uma vez por dia (cada uma). Ele concede +1 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *brilho*, *luz*, *consertar*, *mensagens*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 1.900 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Cítara de Mac-Fuirmidh: Este alaúde tem o formato de pêra. Ele é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [alaúde]). Um personagem que tenha 4 graduações em Atuação (alaúde) será capaz de tocá-lo para lançar *curar ferimentos leves*, *armadura arcana* e *sono* uma vez por dia (cada uma). Ele concede +2 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos leves*, *armadura arcana*, *sono*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 2.900 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Alaúde de Doss: Este alaúde é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [alaúde]). Ele impõe um nível negativo a qualquer criatura que não tenha 6 graduações em Atuação (alaúde). Um personagem que tenha 6 graduações em Atuação (alaúde) será capaz de tocá-lo para lançar *retardar envenenamento*, *imobilizar pessoas* e *reflexos* uma vez por dia (cada uma). Ele concede +3 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *retardar envenenamento*, *imobilizar pessoas*, *reflexos*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 9.800 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Bandolim de Canaith: Este bandolim de oito cordas é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [bandolim]). Ele impõe um nível negativo a qualquer criatura que não tenha 8 graduações em Atuação (bandolim). Um personagem que tenha 8 graduações em Atuação (bandolim) será capaz de tocá-lo para lançar *curar ferimentos graves*, *dissipar magias* ou *invocar criaturas III* uma vez por dia. Ele concede +4 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 8°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos graves*, *dissipar magias*, *invocar criaturas III*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 23.400 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Lira de Cli: Essa lira é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [lira]). Ela impõe um nível negativo a qualquer criatura que não tenha 10 graduações em Atuação (lira). Um personagem que tenha 10 graduações em Atuação (lira) será capaz de tocá-la para lançar *cancelar encantamento*, *porta dimensional* ou *grito* uma vez por dia. Ela concede +5 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 11°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *cancelar encantamento*, *porta dimensional*, *grito*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 37.600 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Anstruth: Essa harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]). Ela impõe um nível negativo a qualquer criatura que não tenha 12 graduações em Atuação (harpa). Um personagem que tenha 12 graduações em Atuação (harpa) será capaz de tocá-la para lançar *controlar a água*, *círculo da cura* e *névoa mental* uma vez por dia. Ela concede +6 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 14°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *controlar a água*, *círculo da cura*, *névoa mental*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 60.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Harpa de Ollamh: Esta harpa é uma obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [harpa]). Ela impõe um nível negativo a qualquer criatura que não tenha 14 graduações em Atuação (harpa). Um personagem que tenha 14 graduações em Atuação (harpa) será capaz de tocá-la para lançar *controlar o clima*, *ataque visual* e *repulsão* uma vez por dia. Ela concede +7 de bônus de competência em testes de música de bardo para as habilidades música de proteção, *fascinar* e *sugestão*.

Nível do item: 17°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *controlar o clima*, *ataque visual*, *repulsão*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 83.600 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Instrumento dos Ventos: Quando a nota apropriada é tocada — isso exige um teste bem-sucedido de Atuação (alaúde) CD 15 — este alaúde obra-prima (+2 de bônus de circunstância em testes de Atuação [alaúde]) invoca um elemental do ar Grande, como a magia *Invocar criaturas VI*. O instrumento somente consegue conjurar um elemental por dia.

Nível do item: 11º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *invocar criaturas VI; preço de mercado:* 11.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

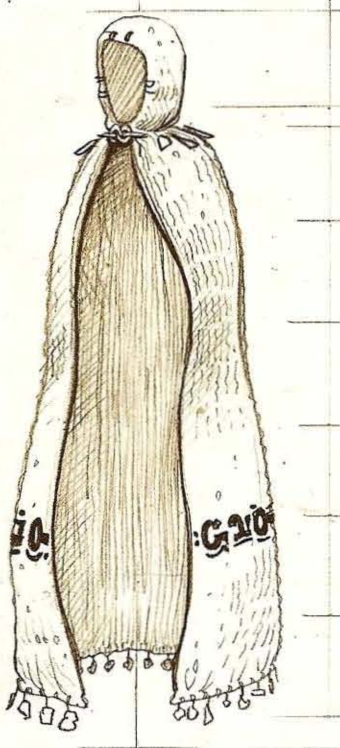
Jarro de Tempero: Este item relativamente mundano é muito valorizado entre os mercadores e viajantes. Ele é capaz de produzir qualquer tempero, mesmo os raros, mas a substância precisa ser utilizada imediatamente (1 rodada) na preparação de alimentos. Qualquer tempero criado dessa forma desaparecerá caso não seja usado. O *jarro de tempero* se reabastece constantemente, portanto o usuário nunca ficará sem abastecimento.

As especiarias criadas pelo jarro purificam os alimentos de maneira idêntica à magia *purificar alimentos*. Além disso, qualquer pessoa (máximo 12) que ingerir os alimentos temperados recebe um tipo de cura limitada e vantagens na prevenção de doenças; cada uma recupera 1 ponto de vida a cada refeição e adquire +4 de bônus de resistência nos testes contra doenças durante as 4 horas subseqüentes. O *jarro de tempero* produz tempero suficiente para três refeições ou bebidas por dia. Qualquer indiví duo somente recebe os benefícios de cura e resistência dos temperos uma vez a cada dia.

Nível do item: 5º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos mínimos, purificar alimentos; preço de mercado:* 5.600 PO; *Peso:* 500 g.

Kiira: Essas pedras preciosas hemisféricas são conhecidas por seu nome élfico, que significa "pedra do conhecimento". Embora haja versões mais poderosas destes itens, denominadas *kiira aprimoradas*, elas datam da época do império de Cormanthor e somente podem ser ativadas pelos elfos de algumas famílias, pois existe o risco de causarem loucura e enfraquecimento mental nos indivíduos que não pertençam a uma linhagem apropriada e não tenham um valor mínimo de Inteligência. As *kiira* encontradas no mundo são versões mais fracas e mais seguras.

Uma *kiira* é usada na testa (ela se fixa sozinha sobre a pele e pode ser removida facilmente pelo usuário) e é considerada um elmo para determinar o limite de itens mágicos do portador. Ele permite que o usuário focalize melhor sua memória e pensamentos, lembrando informações com menos esforço. Em termos de jogo, ela concede +2 de bônus de competência em qualquer teste de Conhecimento, embora o usuário precise gastar uma rodada completa de contemplação para receber o modificador.



Manto de Batalha

Além disso, uma *kiira* funciona como um grimório, permitindo que um mago (ou outro personagem que necessite de um grimório) armazene suas magias e prepare-as usando a pedra no lugar do seu livro de magias; cada *kiira* comporta até trinta magias de qualquer nível. O tempo e os materiais necessários na preparação não se alteram. Embora uma *kiira* recém-criada não tenha magias inscritas, uma pedra recuperada como parte de um tesouro pode armazenar certos efeitos, a critério do Mestre. Nesse caso, o valor do item deve aumentar conforme as magias armazenadas, como um grimório.

Nível do item: 11º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *lendas e histórias, página secreta; preço de mercado:* 7.500 PO; *Peso:* —.

Lentes da Escuridão: Essas lentes de vidro enegrecido se ajustam aos olhos do usuário e concedem +4 de bônus de circunstância em testes de resistência contra magias de luz e ilusão (padrão), além de quaisquer efeitos que causem cegueira em função da luz (como *muralha prismática*).

Nível do item: 3º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *escuridão, resistência; preço de mercado:* 7.700 PO; *Peso:* —.

Livro de Sangue: Este grimório de pelica foi encadernado com couro vermelho e ostenta um fecho de bronze. Uma vez por dia, seu usuário será capaz de ativá-lo para invocar um cão yeth. Além disso, ele também poderá conjurar *dedo da morte* uma vez por dia, mas cada ativação lhe causará a perda definitiva de um ponto de vida. O usuário precisa empunhar o livro para acionar essas habilidades. O grimório é imune ao fogo, à prova d'água, está sempre trancado e pode armazenar até 45 magias de qualquer nível.

Nível do item: 13º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *dedo da morte, invocar criaturas V; preço de mercado:* 21.300 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Lua Crescente de Yornar: Essa peça de couro batido parece muito velha e castigada pelo clima. Batizada em honra a um famoso ranger servo de Mielikki (que também assina um dos textos sagrados lendários dessa divindade), a *lua crescente* já pertenceu a muitos indivíduos ao longo dos anos e vários deles forjaram itens mágicos com poderes semelhantes. Ao pronunciar a palavra de comando, o usuário pode usar a *lua crescente* para *detectar venenos*, fazê-la emitir o *fogo das fadas* (ambos sem limite diário) ou conjurar *presa mágica aprimorada* ou *caminhar em árvores* uma vez por dia.

Nível do item: 9º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *detectar venenos, fogo das fadas, presa mágica aprimorada, caminhar em árvores; preço de mercado:* 27.700 PO; *Peso:* 500 g.

Luvas das Mãos Adequadas: Essas luvas de couro de excelente qualidade concedem ao usuário os benefícios dos talentos Combater com Duas Armas e Ambidestria.

Ilustração de Ted Beargeon

Se ele possuir o talento Combater com Duas Armas, será capaz de desferir um ataque adicional com a mão inábil, idêntico ao talento Combater com Duas Armas Aprimorado.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *força dos justos, transformação de Tenser; preço de mercado:* 18.000 PO; *Peso:* —.

Luvas do Relâmpago: Essas luvas de couro flexível são recobertas com pequenos rebites de cobre. Três vezes por dia, o usuário poderá realizar um ataque de toque à distância (alcance de 9 m) que causará 1d8+5 pontos de dano por eletricidade. Ele recebe +3 de bônus de ataque se o alvo estiver usando armadura metálica, feita de metal ou carregando uma grande quantidade de metal.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *toque chocante; preço de mercado:* 8.000 PO; *Peso:* —.

Manopla da Fúria: Essa manopla simples forjada em ferro concede os seguintes benefícios ao usuário:

- Um campo de energia tangível e invisível o cerca continuamente, fornecendo +2 de bônus de armadura na CA. Essa defesa é semelhante à *armadura arcana.*
- Uma vez a cada três dias, o usuário pode conjurar *mísseis mágicos* (como um mago de 1° nível).
- Uma vez a cada três dias, o usuário é capaz de desferir um ataque devastador. Esse ataque de toque corpo a corpo inflige 2d8+2 pontos de dano por energia; a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou será arremessada no solo e em um teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficará atordoada durante 1d4 rodadas.

Uma única vez, o usuário da manopla é capaz de ativá-la para obter um resultado automático de 50 em um teste de Força. Essa habilidade fará a manopla se transformar em pó.

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *armadura arcana, mísseis mágicos, punho cerrado de Bigby; preço de mercado:* 22.000 PO; *Peso:* 1 kg.

Manopla dos Olhos Verdes de Xvim: Essa manopla de couro preto e resistente ostenta duas enormes gemas na parte traseira, semelhantes a olhos abertos. O usuário da manopla adquire visão no escuro de 18 m e cada gema pode lançar a magia *luz* uma vez por dia. A luva é capaz de conjurar *assassino fantasmagórico,* mas essa habilidade tem apenas uma ativação (depois disso, somente os demais poderes da manopla estarão disponíveis). A manopla não atrapalha a conjuração de magias arcanas.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *visão no escuro, luz, assassino fantasmagórico; preço de mercado:* 11.800 PO; *Peso:* 1 kg.

Manto do Arcano de Guerra: Este manto negro inteiriço (também chamado de manto de tempestade) é comprido e termina na metade das panturrilhas. Suas abas se sobrepõem na altura do peito e recobrem os braços do usuário; ele tem uma gola alta e um colete com capuz separado. O manto é bordado com a palma de uma mão humana branca envolta em um círculo no colarinho direito, um dragão púrpura no colarinho esquerdo e outro no ponto central do capuz (facilmente avistado quando ele não estiver em uso). O *manto do arcano de guerra* fornece constantemente os seguintes benefícios: *resistência a elementos (frio), visão no escuro* e *queda suave* (pessoal). Uma vez por dia, o usuário é capaz de lançar *porta dimensional, proteção menor contra ferro, proteção contra flechas* e *enviar mensagens.*

Até pouco tempo, estes mantos somente eram utilizados pelos Arcanos de Guerra de Cormyr, pelos nobres e pelos agentes especiais da metrópole. Entretanto, devido aos problemas recentes em Cormyr, é provável que tenham sido retirados de cadáveres e sejam encontrados em outras mãos.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *visão no escuro, porta dimensional, resistência a elementos, queda suave, proteção menor contra ferro, proteção contra flechas, enviar mensagens; preço de mercado:* 30.375 PO; *Peso:* 500 g.


Manto Branco da Aranha

Ilustração de Ted Beargeon

Manto de Batalha: Este manto resistente é trançado com fibras de aço que lhe fornecem um brilho discreto. O *manto de batalha* apresenta três poderes. Primeiro, ele concede +4 de bônus de armadura quando é usado. Segundo, com um único comando, ele pode ser transformado em um cajado de ferro com as mesmas funções de um *bordão +1* ou retornar à forma original. Finalmente, o usuário pode ordenar que o manto realize uma tentativa de desarme contra um inimigo adjacente usando uma ação padrão, considerando o bônus de ataque do usuário e os benefícios do talento Desarme Aprimorado (o manto será uma arma do mesmo tamanho do portador). Se obtiver sucesso no desarme, o manto pode arremessar a arma a 3 m de distância em qualquer direção como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade (essa manobra não é considerada um ataque à distância).

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, *agilidade felina, armadura arcana, arma mágica,* 8° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 22.600 PO; *Peso:* 500 g.

Manto Branco da Aranha: Essa veste de seda branca é bordada com uma grande aranha cinza nas costas e teias em toda a sua superfície. O usuário recebe os benefícios de *patas de aranha* sem limite diário e pode conjurar *imobilizar pessoas* uma vez por dia. Ele adquire +2 de bônus de sorte em todos os testes de Fortitude contra venenos de aranhas e o veneno de sono dos drow.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *imobilizar pessoas, resistência, patas de aranha,* 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 8.200 PO; *Peso:* 500 g.

Manto das Chamas Negras: Este manto parece um emaranhado de teias de aranhas espessas e negras quando não está sendo usado, mas se transforma numa capa

escura e leve, feita de fibras grossas, quando é vestido. Ele é capaz de absorver quatorze níveis negativos impostos por *drenar energia* (um ataque que causaria a perda de dois níveis e reduz o limite em dois pontos) antes de perder suas habilidades mágicas.

Nível do item: 14°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *proteção contra energia negativa; preço de mercado:* 11.800 PO; *Peso:* 500 g.

Manto da Lua: Este manto cinza prateado é um dos itens mais comuns criados pelo *fogo da lua* de Selûne. Há pouco tempo, o processo de criação foi imitado por alguns conjuradores arcanos. Ele tem as mesmas habilidades de um *manto da resistência*, além de permitir que o usuário conjure *levitação* e *caminhar na água* (pessoal) uma vez por dia.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *levitação, resistência, caminhar na água*, o nível do criador precisa ser o triplo do bônus do manto (mínimo 7° nível); *preço de mercado:* 9.000 PO (+1), 13.800 PO (+2), 18.800 PO (+3), 25.800 PO (+4), 34.800 PO (+5); *Peso:* 500 g.

Manto do Viajante: Este manto verde acinzentado é leve e protege o usuário contra alguns riscos e desconfortos das viagens em áreas selvagens. O usuário é capaz de suportar climas frios como os efeitos da magia *resistência a elementos (frio)*. O manto é impermeável e conserva algumas partes do corpo secas (da cabeça aos joelhos). Além disso, três vezes por dia, o usuário consegue retirar rações suficientes para um indivíduo dos bolsos do manto e um frasco de metal contendo 250 ml de água pura ou chá quente adoçado. O frasco produz oito litros de líquido por dia e se reabastecerá quando for recolocado no bolso do manto; caso seja separado do manto ou do usuário, ele não apresentará qualquer característica mágica. Finalmente, uma vez por dia, quando o usuário pronunciar a palavra de comando, o *manto do viajante* aumentará de tamanho e se transformará em uma tenda individual.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos, criar alimentos, aumentar; preço de mercado:* 1.200 PO; *Peso:* 500 g.

Mão do Carvalho Ancião: Esse pedaço de casca de carvalho foi entalhado com a forma de uma mão humana e magicamente enrijecido (dureza 10). Usado como um colar amarrado num barbante, o amuleto permite a utilização das seguintes habilidades, uma vez por dia cada: *pele de árvore, constrição, bom fruto, ampliar plantas, falar com plantas* e *forma de árvore*; o item (mas não o usuário) está protegido por *resistência a elementos*.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *pele de árvore, resistência a elementos, constrição, bom fruto, ampliar plantas, falar com plantas, forma de árvore; preço de mercado:* 41.400 PO; *Peso:* 500 g.

Martelo do Forjador: Essa ferramenta obra-prima concede ao usuário +10 de bônus de circunstância em testes de Ofícios (armeiro).



Máscara de Sangue

Ilustração de Ted Beargeon

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 2.055 PO; *Custo para criar:* 1.055 PO + 80 XP; *Peso:* 4 kg.

Máscara Alada: Essa máscara recobre toda a face do usuário; suas extremidades lembram penas ou asas. O portador é capaz de lançar *vôo* sem limite diário, mas emitirá com uma luz branca (como a magia *luz*) sempre que ativar essa habilidade. A máscara é considerada um par de lentes para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *vôo, luz; preço de mercado:* 13.000 PO; *Peso:* 500 g.

Máscara do Crânio Branco: Essa máscara óssea é semelhante a um crânio e tem o contorno dos olhos pintado de negro. Quando é vestida, a aparência da face do usuário lembra um crânio verdadeiro. Ele recebe +4 de bônus de moral em testes de resistência contra doenças, medo e paralisia, além de se tornar imune a *drenar energia*. O usuário distingue imediatamente qualquer ser vivo, morto, morto-vivo ou inanimado (como uma estátua animada, sem vida própria) na sua linha de visão.

A máscara é considerada um par de lentes para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *visão da morte, detectar mortos-vivos, proteção contra energia negativa, remover medo; preço de mercado:* 50.000 PO; *Peso:* 500 g.

Máscara dos Espelhos: Essa máscara é circular, com linhas radiais negras que se iniciam exatamente entre os olhos. O usuário recebe +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência contra ataques visuais e magias que dependam da visão (como *brilho*, magias de ilusão [padrão], a habilidade *enfeitiçar* do vampiro, etc.). Além disso, enquanto a máscara estiver sendo usada, qualquer criatura que vislumbre a face do usuário distinguirá apenas seu próprio rosto.

A máscara é considerada um par de lentes para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *transformação momentânea, resistência; preço de mercado:* 8.759 PO; *Peso:* 500 g.

Máscara da Lua: Essa máscara de prata é coberta com diversas pedras da lua. Ela concede ao usuário visão no escuro e +5 de bônus de circunstância em testes de Ouvir e Observar.

A máscara é considerada um par de lentes para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *clarividência/clariaudiência, visão no escuro; preço de mercado:* 12.000 PO; *Peso:* 500 g.

Máscara das Presas: Essa meia-máscara é semelhante àquelas utilizadas em bailes de máscaras, mas sua parte inferior apresenta diversas pontas afiadas similares a presas de gato. A máscara atua como uma arma +1 e permite que o usuário desfira ataques de mordida que causam 1d4 pontos de dano (esse dano não se acumula com qualquer dano de mordida natural da criatu-

ra). A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará atordoada durante 1 rodada.

A máscara é considerada um par de lentes para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *presa mágica* ou *arma mágica; preço de mercado:* 8.302 PO; *Peso:* 500 g.

Máscara de Sangue: Esta máscara feita de metal vermelho está constantemente banhada em gotas de um líquido semelhante a sangue. Qualquer PdM que veja uma criatura usando a máscara terá sua atitude reduzida em um nível em direção a hostil. Normalmente, o líquido não causa dano; no entanto, uma vez por dia, o usuário pode cuspi-lo como um ataque de toque à distância com incremento de distância de 3 m. Se atingir o alvo, o fluído gera os efeitos da magia *envenenamento.* Caso seja utilizada por um bárbaro, a máscara aumenta a duração da fúria do personagem em 1 rodada. Ela é considerada um par de lentes para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *emoção, envenenamento; preço de mercado:* 17.000 PO; *Peso:* 500 g.

Olho do Lampejo: Essa peça de osso polido tem o tamanho de uma moeda e pode ser usado ao redor do pescoço como um amuleto ou afixado na roupa como um broche.

O usuário se torna imune a *detectar pensamentos* e outras formas de invasão mental. Os *encantamentos* e compulsões não conseguem afetá-lo e são revertidas contra o conjurador, idêntico a *reverter magia,* mas sem limite de níveis de magia que podem ser afetados.

É possível ordenar que o olho *lampeje* uma vez por dezena. Essa habilidade emite um brilho intenso de luz branca, semelhante à iluminação de *luz do dia.* O *lampejo* torna o usuário imune a qualquer magia, habilidades similares e sobrenaturais durante 1 rodada, semelhante a um *campo antimagia* pessoal de 1 rodada completa. Efetivamente, o usuário adquire uma *resistência à magia* insuperável contra magias e habilidades similares, além de estender essa imunidade aos efeitos sobrenaturais.

Nível do item: 15°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *campo antimagia, limpar a mente, reverter magia; preço de mercado:* 120.000 PO; *Peso:* —.

Olho da Ruína dos Druuth: Este cristal amarelo tem o tamanho de um punho humano e foi originalmente criado por um mago que opôs aos temíveis Druuth (uma cabala de doppelganger liderada por um devorador de mentes). Atualmente, ele já foi copiado em larga escala. O cristal emite uma luz vermelha quando um doppelganger se encontra na área afetada, azul quando há um ilitide e violeta se ambos estiverem na região; o cristal afeta uma área de 18 m de raio. Quando é empunhado, o *olho* concede +4 de bônus de resistência nos testes de Vontade. Uma vez por dia, o cristal é capaz de emitir um raio vermelho (um ataque de toque à distância) que força um doppelganger a reassumir sua forma verdadeira durante 1d4+1 rodadas se fracassar em um teste de resistência de Fortitude (CD 16).



Olho da Ruína dos Druuth

Ilustração de Ted Beargeon

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *detectar pensamentos, metamorfosear outro; preço de mercado:* 18.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Orbes da Santidade: Essas esferas de cristal brilhante são do tamanho de maçãs. Cada uma ostenta o símbolo de uma divindade Boa. Uma orbe é sempre Neutra em relação à Ordem e ao Caos.

Uma criatura maligna que tocar a esfera deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 25) ou sofrerá 4d6 pontos de dano e será alvo da magia *enfraquecer o intelecto;* mesmo se obtiver sucesso, ela sofrerá 2d6 de pontos de dano e ficará *pasma* durante 1d4 rodadas.

Uma criatura de tendência Boa é capaz de empunhar a orbe e pronunciar a palavra de comando para conjurar *imobilizar monstros* (CD 17) ou *purificar alimentos* uma vez por dia (cada efeito). Além disso, qualquer criatura Boa que sirva à divindade relacionada com a esfera (ou seja, que tenha escolhido a divindade da orbe como patrona) poderá segurá-la e pronunciar a palavra de comando para lançar *curar ferimentos graves* (3/dia) ou *regeneração* (1/dia).

Uma *orbe da santidade* emana constantemente o efeito da magia *oração.* Todas as criaturas Boas são consideradas aliadas do item; todas as malignas serão suas inimigas.

Uma orbe automaticamente neutraliza ou dissipa quaisquer efeitos de medo num raio de 18 m da sua localização (nenhuma ação ou teste é necessário).

Finalmente, o portador da esfera é capaz de usá-la para desferir ataques de toque contra os mortos-vivos. Caso atinja a criatura, o morto-vivo sofrerá 5d6 de pontos de dano.

Nível do item: 13°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos graves, luz do dia, detectar o mal* ou *detectar o bem, símbolo de proteção, oração, purificar alimentos, regeneração, remover o medo; preço de mercado:* 178.000 PO; *Custo para criar:* 89.450 PO + 7.140 XP; *Peso:* 500 g.

Pedras-Mensagem: Em geral, estes itens parecem lascas de pedra bruta. Eles sempre são criados aos pares. Uma vez por dia, cada pedra é capaz de enviar uma mensagem (idêntico a *enviar mensagens*) para o portador do outro amuleto. Se a pedra receptora não estiver com o destinatário, a mensagem não será enviada e o usuário saberá que a comunicação fracassou. Se qualquer pedra do par for destruída, a outra se tornará inútil.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *enviar mensagens; preço de mercado:* 15.000 PO (o par); *Peso:* 500 g.

Pendente do Unicórnio: Este pendente de prata ostenta o símbolo de Lurue, a deusa unicórnio das bestas que falam. O usuário pode lançar *curar ferimentos moderados* e *neutralizar venenos* uma vez por dia. Um paladino que usar o pendente receberá +4 de bônus efetivo no Carisma para determinar o limite da habilidade de classe *cura pelas mãos.*

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos moderados, cativar, neutralizar venenos; preço de mercado:* 28.000 PO; *Peso:* 500 g.

Pequena Harpa: Essas harpas são muito populares entre os Harpistas, não somente devido ao nome da organização. Uma *pequena harpa* é um instrumento de madeira na forma de uma lua crescente, quase do tamanho de uma mão humana, com cordas de metal. Qualquer indivíduo que saiba tocar instrumentos de corda poderá tocá-la. As variações das notas e acordes produzem os efeitos sônicos descritos a seguir (um músico conseguirá descobrir todos os poderes da harpa depois de tocá-la durante 10 minutos). O usuário pode criar somente um dos efeitos a cada rodada. Todos são efeitos sônicos.

- *Globos de luz* idêntico à magia.
- Os mortos-vivos numa área de 3 m^3 sofrem –2 de penalidade de sorte em suas jogadas de ataque e dano.
- Todas as criaturas numa área de 3 m^3 recebem +2 de bônus de sorte em testes de resistência contra efeitos de necromancia e compulsão durante 1 rodada.
- As criaturas numa área de 3 m^3 serão imunes a *feitiços*. As criaturas *enfeitiçadas* ficam pasmas. Os dois efeitos duram 1 rodada.
- Uma vez por dia, o usuário poderá conjurar *porta dimensional.*

A área dos efeitos marcados com um asterisco aumenta para 6 m quando um personagem com a habilidade música de bardo tocar uma canção com a harpa.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *globos de luz, círculo mágico contra o mal, porta dimensional; preço de mercado:* 25.000 PO; *Peso:* 500 g.

Periapto da Deusa: Estes itens foram criados pelos clérigos de Chauntea das Ilhas Moonshae. Todos ostentam o símbolo da divindade. O usuário do *periapto da deusa* adquire imunidade a licantropia e +2 de bônus sagrado nas jogadas de ataque e dano contra licantropos.

Além disso, o periapto também concede +1 (ou +2) de bônus de resistência em todos os testes de resistência e o mesmo bônus de deflexão na CA.

Um periapto é considerado um colar para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 12°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *arma mágica, remover doença, escudo da fé; preço de mercado:* 4.500 PO (periapto +1), 16.500 PO (periapto +2); *Peso:* 1 kg.

Periapto dos Titãs: Essa argola é dourada, espessa, pesada e quase indestrutível; ela é usada ao redor do pescoço e tem dureza 20, 50 PV e CD 50 para quebrar.

Cinco vezes por dia, usando uma ação padrão, o portador do círculo adquire +10 de bônus de aprimoramento na Força durante 1 rodada.

Um periapto é considerado um colar para determinar o limite de itens mágicos do portador.

Nível do item: 20°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *força de touro, poder divino; preço de mercado:* 72.000 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Pinças do Armoreiro: Essa ferramenta obra-prima concede ao usuário +10 de bônus de competência em testes de Ofícios (armoraria) para forjar armaduras de metal.

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *consertar,* 6° nível de conjurador ou superior; *preço de mercado:* 2.055 PO; *Custo para criar:* 1.055 PO + 80 XP; *Peso:* 2,5 kg.

Placa do Crânio: Este disco de marfim é entalhado com a imagem de um crânio sombrio, envolto por uma camada de esmalte preto que forma um escudo em segundo plano. A placa é sustentada por um colar de ossos de dedos humanos e permite que o usuário lance *drenar força vital* e *detectar mortos-vivos* uma vez por dia. Os mortos-vivos sofrem –2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o usuário.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *drenar força vital, detectar mortos-vivos, oração; preço de mercado:* 9.200 PO; *Peso:* 1 kg.

Pó de Dispersão: Este pó fino é semelhante aos outros tipos de poeira mágica. Atirar um simples punhado dessa substância no ar criará uma nuvem de 3 m de altura, 3 m de comprimento e 3 m de largura. Os ataques de raio que invadirem ou atravessarem a nuvem sofrem 50% de chance de falha. O pó se assenta e se torna inútil muito rapidamente. A cada rodada depois da ativação, a chance de falha é reduzida em 10%, até se dissipar totalmente após 5 rodadas completas.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *nublar, poeira ofuscante; preço de mercado:* 2.100 PO; *Peso:* —.

Poder da Palavra do Caos: Em geral, este item é um tablete de pedra gravada com runas mágicas. Qualquer criatura que gaste 1 minuto ou mais estudando as inscrições entenderá seu propósito. Se esse personagem estudá-las durante mais uma hora, as runas desaparecerão e a criatura receberá a habilidade sobrenatural *palavra de poder.* Sempre que a palavra de poder é invocada, ela gera os efeitos de um *bastão das maravilhas* e o usuário sofre 1 ponto de dano permanente de Sabedoria. Quando a Sabedoria da criatura chegar a 0, ela ficará completamente insana e cairá em um sono profundo, repleto de pesadelos, do qual não conseguirá acordar.

Não é possível ensinar o significado da *palavra de poder* a outra criatura sem o dispêndio de ouro e XP necessários para literalmente inscrever uma cópia do tablete. A criatura poderia usar a magia *desejo* (ou similar) para incutir o significado das runas diretamente na mente de um personagem disposto.

Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *confusão,* o criador deve ser Caótico; *preço de mercado:* 12.000 PO; *Peso:* 500 g.

Pólvora de Fumaça: Essa substância alquímica e mágica é semelhante à pólvora. Ela queima rapidamente, mas não é explosiva (embora seja possível utilizá-la na criação de granadas e bombas). A queima da pólvora ilumina uma área de 9 m de raio durante 1 rodada a cada 30 g da substância.

São necessários 30 g de pólvora para efetuar um único disparo com uma arma de fogo. Caso o material seja molhado, ele perderá suas propriedades incandescentes e se tornará inútil.

Nível do item: 9°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, 9 graduações em Alquimia; *preço de mercado:* 16 PO; *Peso:* 500 g.

Prendedor Selvagem: Este objeto é uma corrente de ouro com 7 cm de comprimento e funciona apenas quando estiver vinculado a um amuleto ou veste (ou itens semelhantes) do usuário. A corrente impede que a

Ilustração de Ted Beargeon

roupa ou o amuleto seja absorvido durante uma metamorfose mágica (como *metamorfosear-se* ou a habilidade *forma selvagem* do druida). Isso permite que o objeto continue ativo depois da transformação. Por exemplo, um druida que tenha um *periapto da sabedoria* vinculado a um *prendedor selvagem* poderia assumir a forma de um lobo (que não costuma usar equipamentos), manter o periapto na sua forma original e receber seus benefícios. Algumas formas podem danificar certos itens, como a forma de um elemental do fogo usando um *colar de bolas de fogo*.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *metamorfosear-se* ou o criador deve possuir a habilidade *forma selvagem*; *preço de mercado:* 4.000 PO; *Peso:* —.

Rédeas de Batalha: Essas rédeas de couro delicado auxiliam o condutor a guiar melhor sua montaria e concedem +10 de bônus de competência nos testes de Cavalgar. Além disso, o condutor poderá lutar como se tivesse o talento Combate Montado. Caso já tenha essa habilidade, ele adquire os benefícios do talento Investida Montada.

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, Combate Montado, Investida Montada, *acalmar animais*; *preço de mercado:* 9.000 PO; *Peso:* 500 g.

Sinos de Mitral: Essa corrente de mitral do tamanho de um bracelete ostenta onze sinos forjados do mesmo metal. O usuário pode destacar um sino e arremessá-lo a até 12 m de distância, onde ele criará uma *explosão sônica*. Enquanto restarem três sinos no colar, o amuleto concede +2 de bônus de circunstância em testes de Atuação.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *explosão sônica*, o criador precisa ser um bardo; *preço de mercado:* 3.700 PO; *Peso:* 500 g.

Talismã do Crânio do Dragão: Este amuleto metálico possui a forma de um crânio de dragão. Se o usuário pronunciar a palavra de comando, ele e duas criaturas em contato com o talismã serão protegidos pela magia *invisibilidade contra mortos-vivos* durante 30 minutos (a proteção somente estará ativa enquanto as criaturas tocarem o amuleto.) O Culto do Dragão cria estes objetos para permitir que seus aliados mundanos (mas não os conjuradores) superem os guardiões mortos-vivos de suas fortalezas.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade contra mortos-vivos*; *preço de mercado:* 4.000 PO; *Peso:* 500 g.



Tatuagem para Monge

Tatuagem para Monge: Geralmente, essa tatuagem representa um animal ou fera considerada importante para os monges de um monastério ou escola. Alguns exemplos incluem o tigre, o dragão, a cobra, a garça, o macaco e outros. A tatuagem eleva o dano do ataque desarmado, o deslocamento e a CA do monge em quatro níveis efetivos. Assim, um monge de 7° nível causaria dano, se moveria e evitaria ataques como um monge de 11° nível. Nenhuma habilidade além dessas é afetada, incluindo o bônus base de ataque. As habilidades da tatuagem não se acumulam com as habilidades de outra *tatuagem para monge* e ela não fornece qualquer benefício aos personagens que não sejam monges. Ela não ocupa espaço de equipamentos (veja Limite para Usar Itens Mágicos, página 176 do *Livro do Mestre*).

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser um monge de 10° nível ou superior; *preço de mercado:* 80.000 PO; *Peso:* —.

Tiara de Oghma: Essa tiara de metal verde-azulado está marcada com um pergaminho em branco, o símbolo de Oghma. Além de permitir que o usuário conjure *ler magias* três vezes por dia, um bardo que a usar receberá +4 de bônus sagrado em testes de conhecimento de bardo.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *ler magias*, o criador deve ser um bardo; *preço de mercado:* 2.600 PO; *Peso:* —.

Ungüento da Lua: Armazenado em um jarro de cerâmica transparente do tamanho de um frasco, o *ungüento da lua* é o resíduo semi-sólido da manifestação do *fogo da lua*, obtido em um ritual sagrado de Selûne. Ele concede poderes diferentes, que variam conforme a sua utilização. É necessário um jarro inteiro para obter qualquer um dos benefícios a seguir.

- Quando derramado em um item ou esfregado na testa de uma criatura, ele funciona como *dissipar magias*.
- Quando esfregado nos pés, ele atua como a magia *vôo*.
- Quando esfregado nas pálpebras, ele concede *visão no escuro*.
- Quando esfregado nas costas das mãos, ele atua como *mãos mágicas aprimoradas*.
- Quando ingerido, ele funciona como *curar ferimentos graves*.

Nível do item: 5°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos graves*, *visão no escuro*, *dis-*

sipar magias, vôo, mãos mágicas aprimoradas; preço de mercado: 2.500 PO; *Peso:* 250 g.

Vestes do Poder: Essas túnicas cerimoniais para sacerdotes geralmente são tecidas e adornadas visando aos clérigos de uma divindade específica. Existem duas variedades: a *veste do poder menor* e a *veste do poder maior.*

A *veste do poder menor* concede ao usuário +3 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência em todos os testes de resistência. Essa veste também oferece *proteção contra flechas* constante (10/+1, sem limite de pontos de dano), resistência a fogo 15 e permite que o usuário seja afetado por *queda suave* sem limite diário.

A *veste do poder maior* apresenta todos os poderes descritos acima e, além disso, o usuário é capaz de lançar *porta dimensional* e *visão da verdade* sem limite diário.

Nível do item: 5° (menor), 9° (maior); *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *porta dimensional* (somente o maior), *resistência a elementos, queda suave, proteção contra flechas, resistência, escudo da fé, visão da verdade* (somente o maior); *preço de mercado:* 88.000 PO (Menor), 200.000 PO (maior); *Custo para criar:* padrão (menor), 112.500 PO + 7.000 XP (maior); *Peso:* —.

Artefatos

Os segredos de criação destes itens, se eles um dia já foram conhecidos pelos mortais, se perderam nas areias do tempo. Alguns são únicos ou são os últimos do seu tipo. Em outros casos, é possível que existam vários exemplares de um item, espalhados em todas as regiões de Faerûn.

Descrições dos Artefatos Menores

Apresentamos a seguir as descrições de alguns artefatos menores conhecidos em Toril.

Amuleto da Pedra Verde: Essas pedras verdes são muito valorizadas e têm quase o tamanho de um punho humano; elas foram lapidadas até que suas superfícies ficassem lisas, semelhantes a um ovo estrelado, embora também existam muitas com o formato de elmos ou escudos. O usuário de um *amuleto da pedra verde* estará sempre protegido pelos efeitos da magia *limpar a mente.*

Ele também recebe +4 de bônus de resistência contra efeitos de necromancia ou quaisquer efeitos capazes de transportá-lo para outro local ou dimensão. Caso o efeito normalmente não permita um teste de resistência (como a magia *labirinto*) o usuário poderá realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20) para anulá-lo.

Um *amuleto da pedra verde* deve ser mantido em contato com a pele e sempre emitirá um brilho esverdeado enquanto estiver ativo.

Nível do item: 15°; *Peso:* —.

Bastão de Valmaxian: Este item poderoso aumenta o limite diário de magias disponíveis ao conjurador. Ele fornece uma magia adicional de cada nível conhecido pelo usuário (entre o nível 0 e o 9° nível). O bastão deve ser empunhado pelo conjurador enquanto ele prepara suas magias (ou lança a magia, no caso de bardos e feiticeiros) e deve permanecer em sua posse durante todo o tempo. Se o conjurador largar o bastão, todas as magias adicionais serão perdidas de imediato. As magias que já foram conjuradas não serão afetadas. O bastão somente é capaz de ampliar o limite diário de uma única criatura a cada 24 horas.

Embora essa versão do *bastão de Valmaxian* afete as magias de 9° nível e inferiores, os rumores indicam que existem variantes menos poderosas, criadas por bardos, paladinos e rangers e capazes de afetar apenas os níveis de magia disponíveis a essas classes.

Nível do item: 17°

Bordão do Arquidruida: Geralmente, estes itens poderosos são criados a partir do caule de carvalhos seculares ou de outras árvores ainda mais exóticas, como o mogno ou a madeira dos entes. Este cajado é um *bordão +2* e apresenta uma grande variedade de habilidades similares a magia ativadas como gatilhos de magia. Alguns desses poderes exigem cargas, outros não.

Cada bordão ostenta a cabeça de alguma criatura entalhada, conforme a tabela abaixo:

1d%	Criatura
01-02	Lobo Atroz
21-40	Javali Atroz
41-60	Urso Atroz
61-80	Águia Gigante
81-100	Coruja Gigante

Uma vez por dia, o portador é capaz de invocar 1d3 criaturas do tipo existente no castão do item. Com exceção da criatura invocada, esse poder é idêntico à magia *invocar aliado da natureza VII;* ele não gasta nenhuma carga.

Uma vez por dia, o portador também é capaz de dominar até 36 DV de animais em uma dispersão de 450 m de raio centrada no usuário. Essa habilidade afeta todos os animais existentes, a partir do mais próximo, até atingir (mas não ultrapassar) o limite de 36 DV. Cada animal sofrerá os efeitos da magia *dominar animal* (CD 14); esse poder não gasta nenhuma carga.

O portador consegue lançar os seguintes efeitos similares a magia:

- *Dissipar magia* (1 carga)
- *Extinguir fogo* (1 carga, as criaturas do fogo sofrem 15d6 [sem teste de resistência], CD 16 contra itens mágicos)
- *Forma de árvore* (1 carga)
- *Nevasca* (1 carga, CD 16)
- *Passos sem pegadas* (1 carga)
- *Pirotecnia* (1 carga, CD 13)
- *Tempestade de gelo* (1 carga)
- *Ampliar plantas* (2 cargas)
- *Convocar Relâmpagos* (2 cargas, 10d10, CD 14)
- *Curar ferimentos graves* (2 cargas)
- *Falar com plantas* (2 cargas)
- *Remover doença* (2 cargas)

O portador é capaz de conjurar os seguintes efeitos similares a magia uma vez por mês (sem cargas).

- *Invocar aliado da natureza V*
- *Muralha de espinhos*
- *Muralha de fogo* (CD 17)
- *Pedra em lama* (CD 17)
- *Praga de insetos* (CD 17)

O *cajado do arquidruida* concede Resistência à Magia 23 ao portador. Caso essa resistência seja desativada voluntariamente pelo usuário, o item poderá absorver a energia das magias arcanas direcionadas ao portador como um *bastão da absorção* (consulte o Capitulo 8: Itens Mágicos do *Livro do Mestre*). O bordão converte os níveis de energia arcana absorvidos em cargas para ativar seus poderes, mas não alimenta a capacidade mágica do portador. Se ele absorver níveis de magia que excedam seu limite (50 cargas), será consumido pelo fogo e destruído. O portador não identifica a quantidade de níveis de energia lançada contra ele, pois o *cajado do arquidruida* não fornece esta informação, diferente do *bastão da absorção*. A absorção de magias é arriscada, mas é a única maneira de recarregar o cajado.
Nível do item: 20°; *Peso:* 2,5 kg.

Cetro da Explosão: Estes instrumentos foram criados em Netheril. Um *cetro da explosão* recém-criado possui 50 cargas, mas quase todos são muito antigos e são encontrados com apenas 1-10 cargas remanescentes. Um *cetro da explosão* é auto-identificável e tem os seguintes poderes:

- O usuário é imune a fogo e a eletricidade enquanto empunhá-lo.
- O usuário não poderá ser empurrado, arremessado no solo ou deslocado por uma explosão ou detonação enquanto segurar o cetro. Ele sofrerá apenas metade do dano de qualquer explosão, como os efeitos da *trombeta da destruição*, a detonação de *pólvora de fumaça* ou o poder explosivo de outro *cetro da explosão* (um quarto do dano se obtiver sucesso no teste de resistência).
- O cetro é capaz de atordoar um alvo com um ataque de toque corpo a corpo. A vítima anulará o efeito se obtiver sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20). Se fracassar, ela ficará atordoada durante 1d4 rodadas. Esse poder despende uma carga do cetro.
- O cetro é capaz de disparar uma onda de energia silenciosa em um cone de 9 m de comprimento. Os alvos automaticamente sofrem 2d6 pontos de dano e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) ou serão arremessados no solo. Esse poder gasta 2 cargas.
- É possível desferir um *ataque de poder* contra qualquer criatura ou objeto usando o cetro. Esse ataque de toque corpo a corpo causa 5d6 pontos de dano; um teste de resistência de Fortitude (CD 20) reduz o dano à metade. O golpe é capaz de afetar qualquer constructo e qualquer criatura desse tipo que fracassar no teste de resistência será destruída. Esse poder despende 4 cargas do cetro.

Nível do item: 13°; *Peso:* 3 kg.

Espada da Agilidade de Arbane: O forjador original dessa espada foi Arbane de Myth Drannor; antes que o processo de criação desaparecesse nas névoas do tempo, ele e outros armeiros forjaram pelo menos uma dezena de cópias. Com um único comando, essa *espada longa da velocidade* +2 permite que o usuário conjure *salto* uma vez por dia. O portador é imune aos efeitos de ilusão (padrão) e está sob efeito constante de *movimentação livre* enquanto a arma estiver desembainhada. A espada é capaz de dissipar qualquer escuridão (como a magia *luz do dia*) uma vez por dia.
Nível do item: 10°; *Peso:* 2 kg.

Fio Azul: Este *machado de guerra do sangramento e do arremesso* +5 é único; ele foi forjado a partir de uma liga de aço e prata, ostenta runas de poder na extensão da lâmina, uma empunhadura de aço sólido envolto com pele de dragão azul e uma safira-estrela no pomo. O fio do machado emite um brilho azul-claro e fraco (como a luz de uma vela). Essa iluminação se intensifica de imediato (tornando-se idêntica a uma tocha) sempre que houver uma criatura extra-planar ou maligna num raio de 18 m da arma; o usuário também é capaz de ordenar que o machado brilhe dessa forma. Ele é considerado uma arma de rompimento se estiver defendendo a cidade de Águas Profundas. Suas propriedades mágicas são protegidas pela *aura indetectável de Nystul* e dizem que Khelben Cajado Negro costuma espionar o portador do machado periodicamente para se certificar de que ele não esteja agindo contra os interesses dos Lordes de Águas Profundas.

O machado é inteligente (Int 14, Sab 12, Car 10), Neutro e Bom e se considera feminino. A arma é capaz de se comunicar por telepatia ou falar os idiomas Comum e Chondathan, embora raramente o faça. Seu criador foi Ahghairon de Águas Profundas. Grande parte de sua personalidade advém do espírito de Lady Lauron, antiga senhora da guerra da cidade, que foi mortalmente ferida em defesa de Águas Profundas. Antes de morrer, ela pediu ao mago que lhe permitisse auxiliar eternamente na defesa da cidade. O machado se lembra de sua origem, mas não possui as memórias da mulher que lhe forneceu seu espírito.
Nível do item: 18°; *Peso:* 3,5 kg.

Lâmina da Lua: Estas espadas, muitas vezes chamadas de lâminas élficas, fazem parte da herança de várias famílias nobres de elfos. Os rumores indicam que restaram somente algumas delas, que são guardadas com muito zelo. Ainda assim, os boatos sobre *lâminas da lua* dormentes percorrem Faerûn.

Uma *lâmina da lua* é uma espada inteligente (em geral uma espada longa) com um bônus de aprimoramento entre +1 e +5. Sua tendência é sempre Boa (quase sempre Neutra e Boa). Ela tem o propósito especial de servir o herdeiro de uma família élfica específica (veja a seguir). A lâmina é decorada por runas, sendo que cada uma representa um dos portadores anteriores da lâmina. Cada runa concede à lâmina uma habilidade da lista a seguir.

As *lâminas da lua* são passadas de pai para filho nas famílias élficas originais da espada. A própria arma determina qual herdeiro será seu portador. Quando ele falece, um dos seus herdeiros pode reivindicar a posse do item. Se não restar nenhum herdeiro digno, a espada fi-

cará dormente e não demonstrará nenhum de seus poderes. A lâmina servirá apenas a um portador de cada vez.

Para reivindicar ou despertar uma *lâmina da lua*, um elfo ou meio-elfo da mesma tendência da espada — e da família adequada — deve empunhá-la e realizar o ritual apropriado. Se toda a família destinada a portar a lâmina tiver desaparecido, qualquer elfo ou meio-elfo da tendência adequada poderá tentar despertá-la. O ritual de reivindicação/despertar varia conforme a *lâmina da lua*, mas quase sempre exige que a espada seja desembainhada em um local e momento pré-estabelecidos — por exemplo, na sala do trono da família ou em um local sagrado de uma divindade élfica. Depois do término do ritual, a espada aceitará ou rejeitará o portador.

A decisão da *lâmina da lua* aceitar ou não o personagem compete inteiramente ao Mestre. É comum que somente os portadores mais corajosos e habilidosos sejam aceitos; os indivíduos que praticaram atos de egoísmo ou covardia serão rejeitados se ainda não tiverem se redimido de alguma forma, seja através da magia *penitência* ou da realização de algum ato heróico que elimine a mácula das ações anteriores. Caso seja rejeitado, a espada impõe 1d6 níveis negativos ao portador. Esse nível negativo nunca reduz definitivamente o nível do personagem, mas um portador de 6° nível ou inferior morrerá de imediato. Caso sobreviva, os níveis negativos não podem ser superados de qualquer maneira (incluindo magias de *restauração*) enquanto a espada estiver sendo usada.

Quando é aceito pela espada, o novo portador perde 5.000 XP e a *lâmina da lua* se harmoniza a ele (caso não tenha uma quantidade suficiente de XP, o personagem não conseguirá reivindicar ou despertar a arma). A espada adquire uma nova habilidade e uma nova runa surge em sua lâmina (uma *lâmina da lua* nunca aceitará um novo portador se os PJs tentarem despertar mais poderes apenas "trocando de dono").

Uma lista de habilidades especiais apropriadas para a *lâmina da lua* foi incluída a seguir. O Mestre poderá escolher uma delas ou defini-la aleatoriamente.

A habilidade especial de arma *sombra élfica* existe somente nas *lâminas da lua*. Uma *sombra élfica* é uma criatura incorpórea, semelhante a um elfo, vinculada a uma gema incrustada na espada. Ela possui todas as características de uma sombra comum, mas sua tendência é sempre Neutra e ela nunca poderá ser expulsa, fascinada ou controlada por clérigos (ou qualquer pessoa, exceto o portador aceito pela lâmina). Quando é convocada, a sombra surge em qualquer local num raio de 75 m do personagem. Depois disso, ela é capaz de se deslocar para qualquer lugar no mesmo plano da lâmina da lua; o portador terá domínio total sobre a criatura; comandar a sombra é uma ação livre. A *sombra élfica* sempre age no mesmo turno do portador.

Nível do item: 15°; *Peso:* varia conforme a arma.

1d%	Habilidades Especiais♦
01-40	Qualquer habilidade primária (Tabela 8-33: Habilidades Primárias de Itens Inteligentes, página 229 do *Livro do Mestre*)
41-67	Qualquer poder extraordinário (Tabela 8-34: Poderes Extraordinários de Itens Inteligentes, página 229 do *Livro do Mestre*)
68-69	Ruína♦
70-71	Dançarina♦
72-73	Defensora♦
74-75	Sombra élfica (veja texto)
76-77	Brilho Eterno●
78-79	Flamejante♦
80-81	Congelante♦
82-83	Toque espectral♦
84-85	Salto●
86-87	Afiada♦
88-89	Trespassar poderoso♦
90-91	Elétrica♦
92-93	Velocidade♦
94-95	Lâmina arcana ●
96-97	Armazenar magias♦
98-99	Arremesso♦
100	Vorpal♦

♦ Habilidade especial de armas do *Livro do Mestre*.
● Habilidade especial deste livro.

Pedra do Brilho: Os artesãos gnomos e anões criaram estes itens raros e poderosos em tempos muito remotos. Uma *pedra do brilho* é uma gema oval multifacetada de vidro ou de âmbar, do tamanho de um punho humano. O cristal sintético é incrivelmente duro e resistente. Uma *pedra do brilho* tem dureza 60 e 60 pontos de vida.

Ela emite constantemente iluminação idêntica à magia *luz do dia*. Essa luz anula e dissipa qualquer efeito de *escuridão* de 9° nível ou inferior. A luz será bloqueada se a pedra for colocada em um recipiente opaco.

Uma *pedra do brilho* é capaz de recarregar qualquer item mágico por meio do toque. Ela se fixa no objeto como um imã e não se desprenderá por acidente, embora possa ser removida. A *pedra do brilho* transfere 1 carga para o item a cada 10 minutos em que permanecer fixada nele (até o limite de cargas do objeto) e, obviamente, perde uma de suas cargas no processo. Os itens que podem sofrer sobrecarga, como o *cajado do mago*, serão sobrecarregados caso sejam deixados em contato com a *pedra do brilho* por muito tempo.

Os itens mágicos que não têm cargas, mas apresentam limites de utilização diária também podem ser recarregados. Caso um objeto desse tipo permaneça em contato com a *pedra* durante 10 minutos, sua habilidade poderá ser ativada mais uma vez naquele dia. Cada utilização diária adicional do item exige 10 minutos e 7 cargas da *pedra do brilho*.

Os anões e gnomos capazes de lançar magias divinas conseguem disparar um raio de energia através da *pedra do brilho* com um único comando. Esse raio tem 27 m de comprimento e causa 6d6 pontos de dano contra qualquer criatura atingida. Os objetos sofrem o dano total. Cada raio disparado gasta 1 carga da *pedra do brilho*.

É possível transferir cargas entre duas *pedras do brilho*. Uma criatura viva precisa segurar uma gema em cada mão e ordenar o início da transferência. A cada rodada, uma carga será retirada da pedra carregada e adicionada à outra. O portador das pedras consegue sentir o fluxo da energia. Depois de 1 minuto, essa energia purificará o corpo da criatura e neutralizará quaisquer venenos, doenças, infecções e expelirá qualquer

substância estranha ao seu corpo, como ovos de um slaad e doenças mágicas — podridão da múmia e licantropia, por exemplo.

Se uma *pedra do brilho* for destruída por um ataque, ela descarregará toda a energia remanescente numa dispersão de 21 m de diâmetro. A explosão causa 10d10 pontos de dano, mesmo se restar apenas 1 carga na pedra. Todas as criaturas num raio de 7,5 m do ponto de origem não têm direito a testes de resistência. Os alvos que estiverem além desse alcance devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade.

Todas as *pedras do brilho* contêm 1000 cargas no momento da criação, mas costumam ter 1d%x10 cargas restantes quando são encontradas. Quando todas as cargas são gastas, a *pedra do brilho* se torna opaca, comum e inerte.

Nível do item: 20°; *Peso:* 250 g.

Shimmaryn: Estes itens se parecem com jóias faiscantes dentro de gaiolas feitas de arame trançado de forma elaborada. Na verdade, elas são minúsculas zonas de magia morta, aprisionadas em uma estrutura encantada.

Quando uma *shimmaryn* tocar a pele de uma criatura, todos os efeitos mágicos existentes nessa criatura serão eliminados, semelhante a magia *dissipar magia aprimorado*. Tanto os efeitos benéficos quanto os nocivos são dissipados. O usuário precisa estar consciente para ativar o efeito da jóia.

Por outro lado, a *shimmaryn* pode tornar o portador imune a magias, efeitos similares e efeitos sobrenaturais durante 3 rodadas. Efetivamente, ele adquire uma Resistência à Magia insuperável contra magias e habilidades similares, além de estender essa imunidade aos efeitos sobrenaturais.

É possível ativar uma *shimmaryn* com segurança 3 vezes por dia. Cada ativação adicional (depois da terceira) causa 1 ponto de dano permanente de Constituição ao usuário.

Nível do item: 20°; *Peso:* —.

Descrição dos Artefatos Maiores

Apresentamos a seguir as descrições de alguns artefatos maiores conhecidos em Faerûn.

Coroa de Chifres: Este item contém a essência e a inteligência da antiga divindade da morte, Myrkul, o Senhor dos Ossos. Trata-se de uma tiara de prata com um diamante negro na fronte e quatro chifres de ossos nas extremidades.

Uma energia estranha pode ser vista no interior do diamante. A *coroa de chifres* é inteligente, maligna e existe somente para causar o mal e o sofrimento entre os habitantes de Faerûn.

Myrkul forjou a coroa quando ainda era uma divindade ativa, mas ela foi finalmente destruída através dos esforços de Khelben, o Cajado Negro. Os estilhaços do item conservaram uma parcela de seu poder e quando Myrkul foi morto por Midnight (a mortal possuída pela essência de Mystra), o deus foi obrigado a enviar sua essência moribunda através das proteções da Torre do Cajado Negro, criar uma nova forma para a coroa e fornecer poderes adicionais para o item. Depois disso, Myrkul teletransportou-se para longe. A coroa adora atormentar os seguidores de Cyric, mas evita os aliados de Khelben e os templos de Mystra.

O usuário da coroa adquire os seguintes poderes:

- Aura de medo de um lich.
- Resistência à Magia 25 contra magias e efeitos de necromancia.
- Fascinar ou comandar mortos-vivos como um clérigo de 6° nível. Se o usuário tiver esta habilidade, os níveis se acumulam para determinar os efeitos finais.
- *Teletransporte exato:* uma vez a cada dezena, que afeta somente o usuário e seu equipamento.
- *Rajada da morte:* Uma vez a cada 10 minutos, cria um cone de 12 m. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerão instantaneamente e se erguerão como aparições sob o controle do usuário após 1d4 rodadas. Mesmo se obtiverem sucesso, as criaturas sofrerão 3d6+20 pontos de dano. Esse é um efeito necromântico de morte.
- *Toque de Myrkul:* Uma vez por dia, o usuário é capaz de invocar labaredas negras que envolvem uma de suas mãos. As chamas são consideradas uma magia de toque. Caso atinja uma criatura viva com um ataque de toque corpo a corpo, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerá instantaneamente e se erguerá como um espectro sob o controle do usuário após 1d4 rodadas. Mesmo se obtiver sucesso, a criatura sofrerá 2d8+10 pontos de dano. Esse é um efeito necromântico de morte.

A coroa também impõe as seguintes desvantagens:

- A tendência do usuário será alterada para Neutro e Mal enquanto usar a tiara.
- A coroa não poderá ser removida, exceto pela vontade de Myrkul. Em geral, a única forma de remoção da coroa depende da ativação de *teletransporte exato* segundo a vontade do próprio item.
- A tiara é capaz de lançar *sugestão* sobre o usuário uma vez por dia e possuí-lo durante 20 minutos por dia, semelhante aos efeitos da magia *recipiente arcano*.
- O usuário lentamente se transformará em um morto-vivo no decorrer de 2 anos. A utilização da *rajada da morte* e do *Toque de Myrkul* acelera o processo em 1d4 meses por ativação. Quando a transformação estiver completa, o usuário adquire a aparência típica de um lich e seu tipo mudará para "morto-vivo". Entretanto, suas habilidades não serão alteradas. Se o usuário alcançar esse estado e a coroa se teletransportar, ele será imediatamente destruído.
- O usuário se torna paranóico e possessivo em relação à coroa e não permite que ninguém a toque.
- Todas as criaturas num raio de 30 m da coroa devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou serão afetadas pela magia *simpatia*.

Nível do item: 20°; *Peso:* 1 kg.

Coroa da Naga: Essas tiaras de metal prateado (acredita-se que existiram várias delas em períodos diferentes) ostentam três pontas ou rebites; elas provavel-

mente foram criadas pelos yuan-ti há muito tempo (a denominação "coroa da naga" é apenas um termo popular). Elas são auto-identificáveis e apresentam os seguintes poderes:

- O usuário poderá usar a magia *ver o invisível* sem limite diário.
- Com um simples comando mental, a coroa gera os efeitos da magia *repulsão*.

Também com um comando mental, a coroa refletirá as magias que visem o usuário, semelhante aos efeitos de *reverter magia*.

O limite diário de magias arcanas disponíveis ao usuário é duplicado (do 1° ao 9° nível). Esta habilidade não se acumula com os efeitos de um *anel arcano* ou qualquer outro que conceda magias adicionais.

Uma vez por dia, o usuário é capaz de dominar todas as criaturas répteis com Inteligência 2 ou inferior num raio de 450 m. Esse efeito é semelhante a *dominar monstros*, mas afeta todos os répteis na área e permanece ativo durante 1 hora. O usuário consegue emitir comandos telepáticos para os répteis controlados ou para uma única criatura (ou grupo de criaturas) desse tipo na sua linha de visão, limitado pelo alcance da habilidade.

Nenhuma criatura reptiliana com Inteligência 2 ou inferior atacará o usuário, nem mesmo para se defender ou se estiver sob o controle de outra *coroa da naga*. Quaisquer répteis controlados pelo usuário não serão afetados por efeitos de encantamento ou compulsão, mesmo de outra *coroa da naga*.

As criaturas répteis com Inteligência 3 ou superior são capazes de atacar o usuário, mas sofrem –3 de penalidade de moral nas jogadas de ataque.

Nível do item: 15; Peso: —.

Grimórios

Embora a maioria das pessoas acredite que o grimório de um mago sempre é um livro grosso, pesado, com páginas de pergaminho ou pelica encadernadas em capas ornamentadas (e talvez com trancas), estes tomos podem apresentar as formas mais variadas: desde cintos de placas de metal entrelaçadas que funcionam como páginas até livros disfarçados magicamente como escudos, tabuleiros de jogos, alaúdes ou qualquer outra forma.



Grimório

Entretanto, quase todos os grimórios se dividem em dois grupos principais: arcanabulas e tomos extraordinários. As arcanabulas — ou livros de ofício — são os grimórios usados pelos magos no cotidiano. Elas armazenam magias escritas de modo desordenado, entremeadas por anotações importantes. As arcanabulas costumam ser manchadas e gastas devido ao uso excessivo e às viagens.

Os tomos extraordinários, sempre chamados de grimórios, são tratados formais e organizados de magias. Eles costumam ser trancados, vigiados e escondidos, seja no cofre de um mago ou em seus aposentos. São livros grandes, de proporções estranhas (muito comprido para sua largura, por exemplo), ostentam enfeites metálicos ou pinturas e alguns têm páginas de marfim polido ou de electrum, cuja escrita foi entalhada ou pintada. Muitos possuem sobrecapas de metal (que servem como proteção), de couro endurecido ou em alto-relevo.

Como usar um grimório

Cada mago desenvolve uma maneira pessoal de fazer anotações, fórmulas, cifras e símbolos quando precisa registrar uma magia. Embora o idioma padrão e os conceitos usados sejam os mesmos, um mago jamais conseguirá preparar suas magias a partir do grimório de outro mago simplesmente olhando para elas. Sempre que o personagem tentar ler o grimório de outro conjurador arcano (isso inclui os tomos esquecidos nas ruínas das torres ou grimórios de viagem retirados dos inimigos), ele precisará lançar *ler magias* ou obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia examinada) para reconhecer a escrita e seu propósito geral. O livro será inútil até que o mago consiga decifrá-lo.

Um mago é capaz de preparar magias usando um grimório alheio ou copiá-las para o seu grimório conforme descrito na seção Escritos Mágicos Arcanos, Capítulo 10: Magia do *Livro do Jogador*. Duas circunstâncias especiais comuns em Faerûn devem ser mencionadas aqui:

Mestres e Aprendizes: Os magos que treinam aprendizes quase sempre ensinam aos pupilos as mesmas anotações e códigos que utilizam. Qualquer mago que faça testes de Identificar Magia para decifrar, preparar ou copiar as magias do grimório do seu mestre ou aprendiz recebe +2 de bônus de circunstância.

Compreender um Grimório Alheio: Em vez de copiar laboriosamente todas as magias interessantes de um grimório alheio, o mago poderá dedicar algum esforço para compreender os símbolos e anotações de um tomo arcano específico. Muitas vezes, este processo é denominado harmonização com o grimório, embora seja simplesmente a aplicação de tempo e estudo, não um processo místico. Compreender o grimório de outro mago exige uma dezena, mais um dia para cada magia armazenada no tomo, e um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia mais elevada do grimório). Se obtiver sucesso, o conjurador poderá usar ou copiar as magias do grimório encontrado conforme desejar, sem nenhum teste adicional. Se fracassar, será impossível tentar novamente até adquirir pelo menos uma graduação em Identificar Magia.

Ilustração de Ted Beargeon

construção de um grimório

A despeito dos enfeites e dos escritos falsificados, todos os grimórios exigem duas páginas por nível da magia a ser escrita. As páginas da maioria dos grimórios foram tratadas para serem resistentes e são protegidas contra fogo, mofo, água, manchas, insetos e outros parasitas comuns e problemas semelhantes. Estes procedimentos podem deixar até mesmo um grimório em branco muito caro.

O valor base (15 PO) representa um livro bem encadernado em couro, com 100 páginas de pergaminho, geralmente utilizado também para registrar a genealogia de uma família nobre (ou quase nobre) e como manuscritos originais das publicações dos eruditos. Os materiais exóticos aumentam o custo e o peso do grimório. Eles costumam ser usados apenas na fabricação de tomos extraordinários, nunca nas arcanabulas.

O peso, dureza, pontos de vida e custo de um grimório de fabricação exótica equivale à soma dos materiais da capa e das páginas. Por exemplo, um livro feito com uma capa de placa de aço (metal rígido) e páginas de cobre pesaria 12,5 kg, teria dureza 8, 13 pontos de vida e custaria 700 PO.

Todos os grimórios especiais podem ser adquiridos com uma contra-capa e um estojo de couro para protegê-los da água. Essas proteções funcionam mesmo contra chuvas torrenciais e a umidade de bancos de neve, mas nunca contra a imersão prolongada em qualquer líquido. Os custos a seguir incluem vários tratamentos físicos, como banhos em tinturas de ervas secretas e soluções alquímicas criadas para retardar o dano por fogo e mofo.

Tabela 6-10: Grimórios

Capa	Peso	Dureza	Pontos de Vida	Preço
Couro	500 g	2	0	5 PO
Madeira, fina	500 g	3	1	20 PO
Metal, maleável	2,5 kg	5	4	100 PO
Metal, rígido	2,5 kg	7	5	200 PO
Escama de dragão	1 kg	4	2	200 PO
Estojo de proteção	500 g	1	1	+20 PO

Página (100)	Peso	Dureza	Pontos de Vida	Preço
Pergaminho	1 kg	0	0	5 PO
Papel, linho	1 kg	0	2	20 PO
Papel, velino	1 kg	0	3	50 PO
Ossos ou marfim	2 kg	0	4	100 PO
Folhas de Metal	10 kg	1	8	500 PO

como proteger um grimório

Qualquer mago que tenha recursos suficientes protegerá seus grimórios cuidadosamente contra acidentes, dano de batalhas e roubo. Uma arcanabula apresenta proteções menores e mais baratas, como uma simples *runa explosiva* ou uma *armadilha de fogo*. A maioria dos conjuradores está disposta a aceitar a perda de um livro de ofício e não despende grandes somas de dinheiro na defesa de seus grimórios de viagem.

Por outro lado, os tomos extraordinários são guardados zelosamente. Escondidos em compartimentos secretos (ou mesmo em outros planos) e equipados com armadilhas mecânicas, guardiões leais e magias letais de defesa, eles são livros que ninguém desejaria perder. Um mago poderia guardar um tomo extraordinário em um compartimento cheio de aranhas ou cobras venenosas, imobilizadas conforme sua vontade, repleto de ampolas de gases paralisantes ou soníferos, ou com armadilhas mecânicas como lâminas deslizantes e agulhas envenenadas escondidas nas travas e lacres do livro ou nas armações dos baús ou armários que abrigam o grimório. Essas armadilhas raramente colocam em risco o próprio livro, mas podem ser bastante variadas.

Obviamente, as magias de proteção são capazes de adicionar milhares de peças de ouro ao custo de um simples livro. As proteções mágicas mais comuns empregadas na defesa de um grimório incluem:

À Prova D'água: Este livro é resistente ao dano causado pela imersão ou exposição à água.

Nível do item: 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos; preço de mercado:* +1.000 PO.

Armadilha Mágica: Uma armadilha mágica foi incorporada ao grimório. Por exemplo, um *toque chocante* foi instalado no livro e atingirá qualquer criatura que tocá-la, com exceção do dono. É possível instalar a armadilha para disparar quando o livro for tocado, aberto ou quando uma determinada página for decifrada. Qualquer magia apropriada para uma armadilha está disponível (consulte a Tabela 4-7: Magias para Armadilhas Mágicas, página 117 do *Livro do Mestre*).

Nível do item: Conforme a magia selecionada, mínimo 3°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, magia selecionada; *preço de mercado:* Acrescente 500 PO x nível da magia x nível de conjurador, mais 100 PO x o custo da armadilha mágica (em PO ou XP), se houver.

Disfarçado: O livro se parece com algo que tenha peso e tamanho similares (limitado a 25% de diferença do tamanho original e qualquer variação entre metade e o dobro do peso). Com um único comando, o grimório readquire sua aparência normal ou ativa o disfarce. Uma criatura em contato com o livro deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14) para anular a ilusão.

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *imagem maior; preço de mercado:* +2.000 PO.

Flutuante: O livro flutua no ar na posição em que for largado, como um *bastão imóvel* (embora suporte apenas seu próprio peso).

Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *levitação; preço de mercado:* +2.000 PO.

Pungente: Este livro foi coberto por uma essência acre que repele os insetos capazes de danificá-lo. Qualquer criatura que tente devorar qualquer parte do livro ficará doente e deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará enjoada, semelhante aos efeitos da magia *névoa fétida* (os efeitos permanecem ativos durante 1d4+1 rodadas depois da criatura tocar o grimório).

Nível do item: 7°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *névoa fétida; preço de mercado:* +2.000 PO.

Resistência (Maior): O livro tem resistência 12 contra ataques de ácido, frio, eletricidade e fogo.
Nível do item: 10°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *proteção contra elementos; preço de mercado:* +3.000 PO.

Resistência (Menor): O livro tem resistência 5 contra ataques de ácido, frio, eletricidade e fogo.
Nível do item: 6°; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos; preço de mercado:* +1.000 PO.

Criação de Itens Mágicos

A criação de itens mágicos em Faerûn obedece as regras apresentadas no *Livro do Mestre*. Entretanto, há muitas opções adicionais disponíveis aos criadores, desde a utilização da Trama de Sombras até a inclusão de componentes raros ou exóticos; os magos, clérigos e outros conjuradores têm várias oportunidades de transformar seus itens mágicos em objetos únicos.

Itens Mágicos da Trama de Sombras

Os itens mágicos criados pelos conjuradores que utilizam a Trama de Sombras são raros e perigosos. Somente os clérigos de Shar e seus poucos conjuradores arcanos conseguem forjar estes objetos. Os adeptos das sombras que não veneram a deusa são raros e reclusos o suficiente para assegurar que apenas um punhado de itens da Trama de Sombras circule em Faerûn.

Os itens da Trama de Sombras são semelhantes aos objetos encantados pelos usuários da Trama, mas as diferenças são profundas.

Os efeitos similares a magia gerados pelos itens da Trama de Sombras apresentam os mesmos benefícios e limitações de um conjurador da Trama de Sombras:

Os efeitos das escolas Encantamento, Ilusão, Necromancia ou que tenham o descritor [escuridão] recebem +1 de bônus na CD dos testes de resistência e +1 de bônus nos testes de conjurador para superar a Resistência à Magia.

Os níveis de conjurador dos efeitos das escolas Evocação ou Transmutação são reduzidos em 1 (embora seus custos ainda sejam baseados no nível original). O nível de conjurador inferior afeta o alcance, a duração, o dano e qualquer outra característica que dependa do nível da magia. A CD do teste de resistência é reduzida em 1 ponto e os testes de conjurador para superar a RM sofrem –1 de penalidade. A CD para dissipar efeitos de Evocação e Transmutação de um item da Trama de Sombras será 11 + o nível de conjurador reduzido. Em geral, os usuários da Trama de Sombras não se esforçam para criar itens que incluam magias dessas escolas. Finalmente, os itens mágicos da Trama de Sombras são incapazes de gerar efeitos que tenham o descritor [luz].

Os itens da Trama de Sombras podem ser muito perigosos para os conjuradores que não estejam familiarizados com os mistérios da criação de Shar. A ativação de um item da Trama de Sombras (complemento ou gatilho de magia e palavra de comando) inflige 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria ao usuário, a menos que ele possua o talento Magia da Trama de Sombras. Um item mágico ativado pelo uso causará 1 ponto de dano temporário de Sabedoria na primeira ativação de cada dia, exceto se o portador tiver o talento Magia da Trama de Sombras. Os itens de funcionamento contínuo infligem o dano temporário de Sabedoria a cada crepúsculo ou quando o usuário empunhá-lo ou guardá-lo, o que ocorrer primeiro.

Materiais Especiais

Faerûn está repleta de materiais estranhos que parecem ter afinidade com alguns tipos de magia. Embora certamente existam outras utilizações, esses materiais quase sempre são empregados como gemas de foco para varinhas ou na criação de armas e armaduras.

Exceto quando especificado o contrário, as habilidades especiais inerentes destas substâncias e itens são habilidades extraordinárias e permanecem ativas mesmo em áreas capazes de neutralizar a magia (embora em alguns casos, como as gemas que são incluídas nas varinhas, isso não importe).

Gemas e Varinhas

Uma gema é muito mais do que uma jóia valiosa que adiciona beleza e estilo a uma varinha — ela também eleva a eficácia desses itens. Quando é incrustada em uma varinha, qualquer pedra preciosa descrita a seguir fornece a habilidade apresentada ao objeto. O criador deve pagar o custo material de uma gema do tamanho e qualidade apropriados, além do custo padrão da varinha. A inclusão da pedra não eleva o custo em XP da criação da varinha, embora adicione 1 dia inteiro ao tempo necessário para criá-la.

Cada varinha suporta apenas uma gema durante a sua criação. O preço de mercado dessa varinha será aumentado conforme o valor da pedra preciosa.

Amarata: Uma gema branco-esverdeada e suave ou verde muito claro, também conhecida como pedra-escudo. É muito freqüente nos paredões expostos de desfiladeiros e no Subterrâneo.

Uma amarata incrustada em qualquer varinha relacionada com a resistência ou imunidade a energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônica) eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.
Custo Material: 5.000 PO

Barra da Lua: Esses cristais são gemas opacas e branco-peroladas, encontradas nas áreas tropicais e desérticas de Toril. Elas são naturalmente grandes e retangulares, com cantos arredondados. A maior barra da lua conhecida serve como tampa do túmulo de um rei desconhecido em um monte dos Charcos dos Trolls; ela tem cerca de 2 m de comprimento, embora a maioria dessas pedras tenha aproximadamente 30 cm de comprimento e 10 cm de largura.

Uma barra da lua incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de conjuração (convocação) aumentará a CD do teste de resistência contra seus efei-

tos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Beljurílio: Verde água-marinha profunda e agradável, periodicamente brilhando com uma luz cintilante e faiscante; também conhecida como brilho de fogo, são gemas grandes (costumam atingir 10 cm de diâmetro). Essa oscilação é chamativa e confortável quando é inclusa em um grande salão iluminado com velas ou um salão de danças iluminado por lanternas. Entretanto, é capaz de ofuscar se estiver em uma câmara escura ou numa noite sombria.

Um beljurílio incrustado em qualquer varinha que contenha magias com o descritor eletricidade aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO

Diamante: Os diamantes são pedras resistentes e translúcidas que apresentam tonalidades azuis claras, azuis, amarelas e rosa intensas ou algumas cores mais raras.

Um diamante incrustado em qualquer varinha relacionada com magias de conjuração (cura) eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO

Esmeralda: Um berilo verde brilhante que costuma ser lapidado com formas quadradas.

Uma esmeralda incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de encantamento aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO

Jacinto: Pedra laranja ígnea, também chamada de ignacinto ou gema de chamas, tem a mesma origem da safira e outras gemas coríndon. No centro de cada jacinto há uma chama minúscula que oscila e crepita — não o suficiente para iluminar os arredores, mas o bastante para ser percebida à distância. Essa característica da pedra é a base de muitos mantos e vestidos esplêndidos usados pelos nobres mais abastados.

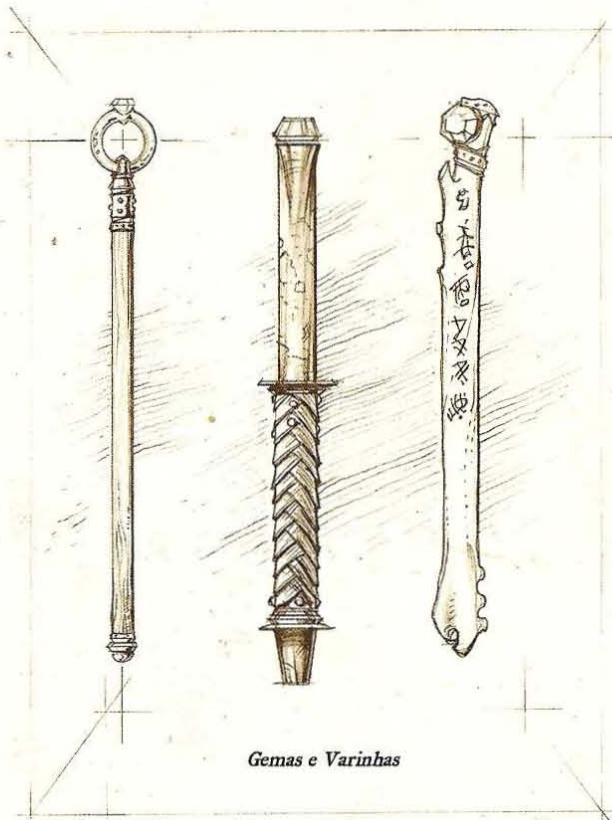
Um jacinto incrustado em qualquer varinha que contenha magias com o descritor fogo aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO

Jade da Tumba: Essa pedra é um jade raro e muito valorizado que se tornou vermelho ou marrom depois de ficar enterrado durante longos períodos de tempo. O jade da tumba adquire uma coloração verde-escura se houver objetos de bronze enterrados nas proximidades; as gemas dessa tonalidade não são mais valiosas que o jade normal.

Um jade da tumba incrustado em qualquer varinha relacionada com magias de encantamento (compulsão) aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.



Gemas e Varinhas

Ilustração de Ted Beargeon

Jasmal: Gema muito rígida e durável, encontrada em veios pequenos, ou muito raramente, em grandes depósitos nos Picos do Trovão e nas montanhas da Espinha do Mundo. Quando é polido, um jasmal reflete a luz solar ou de tochas e emite halos de luz âmbar, embora permaneça transparente e incolor. A pedra é resistente o bastante para suportar uma borda afiada e muitas vezes é incrustada em fechos de mantos ou túnicas.

Um jasmal incrustado em qualquer varinha com magias que concedam bônus de aprimoramento para armas ou armaduras eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Lágrimas do Rei: Clara, em forma de lágrimas, com a superfície lisa e incrivelmente dura; na verdade, até hoje ninguém conseguiu trincá-las, cortá-las ou lapidá-las, mesmo usando martelos e forjas. Algumas vezes chamada de lágrimas congeladas ou pranto de lich. Essas pedras são muito raras; sua origem é desconhecida, mas as lendas dizem que elas seriam lágrimas cristalizadas de reis e rainhas necromantes, falecidos há muitas gerações.

Uma lágrima do rei incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de adivinhação aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO.

Lágrimas Vermelhas: Cristais em forma de lágrimas, de coloração vermelho-cereja, vermelho-sangue ou laranja ígneo, vívidos e brilhantes, encontrados em minas profundas ou nas paredes das gargantas erodidas que tenham rochas antigas expostas; também chamadas de pranto de Tempus. As lendas dizem que são as lágrimas derramadas pelos apaixonados por seus amados que morreram em batalha, manchadas com o vermelho do sangue dos mortos.

Uma lágrima vermelha incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de transmutação aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Orblene: Os cristais orblene são gemas grandes, douradas e escuras, que podem ser lapidadas ou cortadas em pedaços menores. A tonalidade dessa pedra lhe concedeu o apelido de pedra-mel; ela é muito valorizada no Norte da Costa da Espada. Embora seja encontrada em grandes quantidades, continua muito rara. A maior pedra-mel conhecida é um grande pedaço de cristal de 17 cm de diâmetro que faz parte do tesouro da família real de Cormyr.

Uma orblene incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de conjuração (criação) aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Opala: Gemas lisas, opacas, azuis claras, salpicadas de verde e dourado. Pertencem à mesma categoria das opalas ígneas e negras, embora sejam ligeiramente mais comuns. Elas são essenciais em diversos itens mágicos e magias, inclusive os *elmos brilhantes*.

Uma opala incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de encantamento (feitiço) +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Opala Aquática: Variação clara e translúcida da opala, com uma coloração suave na superfície, como óleo em uma poça d'água límpida. Elas são muito raras e valiosas, usadas como ornamento em espelhos e janelas ou para criar itens mágicos de observação (como as *bolas de cristal*).

Uma opala aquática incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de adivinhação aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Opala Ígnea: Vermelho alaranjada e brilhante, quase sempre de coloração uniforme, mas ocasionalmente com manchas douradas ou esverdeadas. Geralmente são encontradas em fontes térmicas e locais que contenham gêiseres ativos. As opalas ígneas são uma parte essencial na criação dos *elmos brilhantes*.

Uma opala ígnea incrustada em qualquer varinha que contenha magias com o descritor fogo aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO

Opala Negra: Uma opala esverdeada, salpicada de preto e com manchas douradas, geralmente encontrada em fontes térmicas antigas ou nos locais onde havia atividade geotérmica. Em Faerûn, o ditado "negro como uma opala negra" significa essencialmente "não muito negro (ou maligno), na verdade". A frase é utilizada para descrever ladrões ou indivíduos com profissões similares que teriam um bom coração, mas ficariam embaraçados com a aclamação.

Uma opala negra incrustada em qualquer varinha que contenha magias com o descritor energia aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO

Orli: Acredita-se que essa pedra exista somente na região Norte de Faerûn; elas são encontradas apenas em cavernas azuis, como as galerias de Wheloon. Elas aparecem nas rochas menos rígidas como cristais simétricos, de formato alongado e com bordas afiadas. Apresentam uma coloração avermelhada, laranja ou marrom, mas as tonalidades vermelhas são mais valiosas. Alguns apreciadores de orlis costumam usá-las em seu estado bruto, como cristais naturais, embora a maioria das pedras seja trabalhada.

Uma orli incrustada em qualquer varinha que contenha magias com o descritor caos ou que conceda modificadores de sorte aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Pedra da Fuga: Pequenas pedras de tonalidade iridescente, com as cores do arco-íris alternando-se sobre a superfície. As tonalidades alternantes parecem líquidas sob a luz solar. As pedras da fuga são extremamente raras e sempre são encontradas isoladas entre outros veios ou depósitos de gemas, nas regiões gélidas ou submersas nos pântanos. Ninguém jamais encontrou duas pedras da fuga no mesmo local ou conseguiu determinar o tipo de rocha em que elas seriam mais freqüentes. Elas costumam se partir até formar lapidações naturais; essas facetas são mais iridescentes. Algumas tribos humanas primitivas acreditam que as pedras da fuga sejam a essência consciente de dragões ou heróis poderosos, mas os estudiosos descartam a hipótese como superstição insensata.

Uma pedra da fuga incrustada em qualquer varinha que contenha magias com os descritores caos ou teletransporte aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO.

Ravenar: Variedade de turmalina preta e lustrosa; também chamada de schorl, ela é muito valorizada no norte de Faerûn. Ela não é bem aceita em outras regiões do mundo e possui um valor intrínseco muito

pequeno. Costuma ser usada em ornamentos em alto-relevo de adagas, broquéis e similares.

Uma ravenar incrustada em qualquer varinha que contenha magias com o descritor sônico aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Rubi: Essa gema coríndon apresenta uma coloração vermelha límpida ou carmesim escura; ela é altamente valorizada devido ao seu brilho radiante e tonalidades vívidas. A cultura popular considera os rubis como objetos da sorte.

Um rubi incrustado em qualquer varinha relacionada com magias de evocação aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO.

Rubi-Estrela: Uma variação do rubi (coríndon vermelho), essa pedra é menos translúcida e apresenta uma estrela branca e brilhante no centro, gerada pelas características óticas do cristal. A estrela costuma ter seis pontas, mas existem outras combinações, sempre em múltiplos de dois (quatro, oito ou dez pontas). Dentre cada 100 rubis encontrados, apenas um será um rubi-estrela.

Um rubi-estrela incrustado em qualquer varinha relacionada com magias de ilusão aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2.

Custo Material: 5.000 PO.

Safira: Mineral coríndon translúcido com tonalidades azuis e brilhantes. A coloração varia do azul-claro ao azul-escuro radiante.

Uma safira incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de conjuração (invocação) aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Safira-Estrela: Uma variação excessivamente valiosa da safira (coríndon azul ou negra), essa pedra é menos translúcida e apresenta uma estrela branca no centro, gerada pelas características óticas do mineral. A estrela costuma ter seis pontas, mas existem outras combinações, sempre em múltiplos de dois (quatro, oito ou dez pontas). Dentre cada 1.000 safiras, apenas uma será uma safira-estrela.

Uma safira-estrela incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de abjuração aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO.

Safira Negra: Essa variedade rara de safira é negra muito escura, com destaques em amarelo ou branco. Essas jóias são encontradas principalmente no Sul, em particular na Grande Fenda; elas são abundantes no Reino Profundo dos anões e são conduzidas através da Grande Fenda até a superfície do mundo para serem vendidas.

Uma safira negra incrustada em qualquer varinha que contenha magias com o descritor escuridão aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +2. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 2 pontos.

Custo Material: 5.000 PO

Zendalura: A zendalura é uma pedra salpicada de branco e azul, encontrada na forma de cristais grandes e ovais, com diâmetro entre 5 e 15 cm, nos veios de lava solidificados. Polidas até adquirirem o aspecto do vidro, elas são utilizadas nos trabalhos em alto-relevo e como pequenas pedras solitárias em anéis, brincos e pingentes.

Uma zendalura incrustada em qualquer varinha relacionada com magias de necromancia aumentará a CD do teste de resistência contra seus efeitos em +1. Caso nenhum teste de resistência seja permitido, a gema eleva o nível de conjurador efetivo em 1 ponto.

Custo Material: 1.000 PO.

Armas e Armaduras

Os poderes especiais destas substâncias são habilidades extraordinárias, mundanas, e permanecem ativas mesmo em áreas capazes de neutralizar a magia. A resistência oferecida por estes materiais não se acumula com efeitos similares.

Qualquer item criado com os materiais descritos a seguir é considerado uma obra-prima, mas o custo final estará listado no final da referência. A característica (obra-prima) não afeta o bônus de melhoria das armas ou as penalidades das armaduras. O modificador do preço de mercado sempre se refere ao peso de um objeto normal (de aço), nunca ao peso do item manufaturado com metais exóticos.

Item	Bônus de Melhoria	Modificador do Preço de Mercado
Armadura leve	+1	+2.000 PO
Armadura média	+2	+5.000 PO
Armadura pesada	+3	+10.000 PO
Escudo	+1	+2.000 PO
Dano de arma (até 1d6)	+1	+3.000 PO
Dano de arma (1d8 ou maior)	+2	+9.000 PO

Aço Negro: O aço negro apresenta uma tonalidade prateada quando é polido, mas suas camadas expostas têm um brilho púrpura, profundo e fulgurante. O processo de criação desta liga metálica estava perdido, mas foi recentemente recuperado graças a alguns textos antigos dos anões. O metal é composto de ferro de meteoro temperado e uma grande variedade de óleos especiais.

As armaduras forjadas de aço negro oferecem resistência ao ácido 2. As armas forjadas desse metal causam +1 ponto de dano por eletricidade quando atingem o alvo (cumulativo com outras habilidades, como armas

elétricas ou de *explosão elétrica*). Apenas os objetos essencialmente metálicos são afetados de forma significativa (uma espada longa ou uma cota de malha seriam afetadas, mas uma lança ou corselete de couro batido não seriam).

O aço negro tem o mesmo peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Armadura +2.000 PO; arma +1.500 PO.

Adamante: O adamante é um metal incrivelmente rígido descrito no *Livro do Mestre*. Algumas pessoas em Faerûn acreditam que a adamantina metálica é uma liga do minério de adamante e as proporções corretas da prata e electrum, ou ainda a combinação do aço e do mitral, mas os anões e outros artífices desprezam essas histórias.

As armas forjadas desse mineral recebem um bônus de melhoria natural nas jogadas de ataque e dano, conforme indicado a seguir e explicado na página 242 do *Livro do Mestre*. O adamante tem o mesmo peso do aço, dureza 20 e 40 PV a cada 3 cm de espessura.

Arandur: O arandur é um metal nativo e raro, encontrado em rochas vulcânicas, geralmente como camadas de minério verde-azulado soterrado na areia vitrificada. Quando é refinado e forjado, o metal adquire uma tonalidade azul prateada e um brilho verde reflexivo. Ele é famoso por conservar a lâmina afiada mesmo quando é maltratado e tornou-se o metal favorito para a criação de armas *afiadas*.

As armaduras forjadas com arandur oferecem resistência sônica 2. Somente as proteções essencialmente metálicas são afetadas (uma cota de malha concederia a resistência, mas um corselete de couro batido não o faria).

O arandur tem o mesmo peso do aço, dureza 12 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Armadura +2.000 PO.

Cobre: Muito comum entre os cidadãos pobres de Faerûn, esse metal é reconhecido pelos conjuradores como um purificador mágico, que auxilia os efeitos de eliminação de venenos e doenças. Embora sua coloração brilhante o torne popular nos itens ornamentais, ele é macio demais para ser utilizado em armaduras ou armas que não sejam tratadas magicamente (o que ativará sua resistência). Entretanto, o metal é usado com freqüência em amuletos que concedem proteção contra o frio.

As armaduras forjadas de cobre tratado magicamente oferecem resistência ao frio 2. Somente as proteções essencialmente metálicas são afetadas (uma cota de malha concederia a resistência, mas um corselete de couro batido não o faria).

O cobre tratado magicamente tem o mesmo peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Armadura +2.000 PO.

Dularuna: Este metal branco como osso, também denominado aço-gelo, pode ser polido intensamente até ser confundido com o marfim nos produtos finais manufaturados, embora apresente uma tonalidade esverdeada sob a luz de velas. O minério de dularuna é encontrado nos depósitos de argila às margens dos rios; quando é refinado pela primeira vez, adquire uma consistência macia e fácil de modelar. Uma segunda têmpera o tornará rígido e durável. Essa propriedade transforma o metal na escolha ideal para trabalhos decorativos e estatuetas.

As armaduras forjadas de dularuna oferecem resistência ao fogo 2. As armas forjadas desse metal causam +1 ponto de dano por frio quando atingem o alvo (cumulativo com outras habilidades, como armas *congelantes* ou de explosão *congelante*). Apenas os objetos essencialmente metálicos são afetados de forma significativa (uma espada longa ou uma cota de malha seriam afetadas, mas uma lança ou corselete de couro batido não seriam). É impossível utilizar a dularuna na fabri-

Armas pesadas

As armas pesadas — como aquelas forjadas de ouro ou platina — são difíceis de manusear, mas causam dano adicional. Sem o talento Usar Arma Exótica adequado (espada longa pesada, por exemplo), o personagem sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque com a arma. Somente as armas feitas inteira ou principalmente de metal (como espadas ou machados) serão afetadas; as demais (como as lanças) não sofrem alterações significativas.

Um personagem é capaz de brandir uma arma pesada de uma categoria de tamanho inferior à sua com as duas mãos para evitar essa penalidade. Por exemplo, um humano brandindo uma maça leve de ouro com as duas mãos ou um ogro usando uma espada longa de platina com as duas mãos não sofreriam as penalidades de ataque.

É impossível utilizar o talento Acuidade com Arma com as armas forjadas de materiais pesados.

Essas armas causam um dano maior, conforme indicado na tabela a seguir:

Dano Antigo (Por Dado)	Novo Dano
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6

cação de itens mágicos que tenham efeitos de fogo, como armas *flamejantes* ou de explosão *flamejante*.

O dularuna tem o mesmo peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Armadura +2.000 PO; arma +1.500 PO.

Ferro Febril: Em algumas crateras vulcânicas, poças de metal derretido se acumulam e nunca são resfriadas. Em certas ocasiões, esses depósitos minerais semi-sólidos atraem a energia primordial da Trama e são transformados em algo batizado pelos anões de ferro febril. Esse material pode se tornar inteiramente sólido através de um processo mágico que inclui aplicações de frio intenso; depois disso, é possível forjá-lo como o ferro comum.

As armaduras forjadas de ferro febril oferecem resistência ao fogo 2. As armas forjadas desse metal causam +1 ponto de dano por fogo quando atingem o alvo (cumulativo com outras habilidades, como armas *flamejantes* ou de explosão *flamejante*). Apenas os objetos essencialmente metálicos são afetados de forma significativa (uma espada longa ou uma cota de malha seriam afetadas, mas uma lança ou corselete de couro batido não seriam). É impossível utilizar o ferro febril na fabricação de itens mágicos que tenham efeitos de frio, como armas *congelantes* ou de explosão *congelante*.

O ferro febril tem o mesmo peso do aço, dureza 12 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Armadura +2.000 PO; arma +1.500 PO.

Hizagkuur: Este metal raro apresenta uma coloração cinza prateada clara e recebeu o nome de seu descobridor anão, há muitas eras. Ele é encontrado em veios dispersos, mas abundantes, nas profundezas do Subterrâneo, como um minério cinza-esverdeado e claro, de consistência argilosa ou como pedaços de lama. Um pequeno erro no seu tratamento é suficiente para transformá-lo em barro inútil.

As armaduras forjadas de hizagkuur oferecem resistência ao frio 2. As armas forjadas desse metal causam +1 ponto de dano por eletricidade e +1 ponto de dano por fogo quando atingem o alvo (cumulativos com outras habilidades similares). Apenas os objetos essencialmente metálicos são afetados de forma significativa (uma espada longa ou uma cota de malha seriam afetadas, mas uma lança ou corselete de couro batido não seriam). É impossível utilizar o hizagkuur na fabricação de itens mágicos que tenham efeitos de frio, como armas *congelantes* ou de *explosão congelante*.

O hizagkuur tem o mesmo peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador de preço de mercado: Armadura +2.000 PO; arma +3.000 PO.

Madeira do Crepúsculo: Essa espécie de árvore cresce amplamente em toda Faerûn; seu nome advém da aparência fantasmagórica dos bosques densos onde elas são comuns. As árvores da madeira do crepúsculo são lisas, com galhos pequenos no topo de caules que atingem 18 m de altura, apresentam casca negra e madeira cinza fumaça com a mesma resistência do ferro.

Qualquer arma essencialmente de aço (como uma espada ou uma maça) feita com a madeira do crepúsculo é considerada uma obra-prima, com peso equivalente à metade do peso de um item metálico idêntico. As armas que normalmente não são compostas de metal ou são feitas parcialmente de aço (como uma clava ou um machado de guerra) não podem ser criadas com esse material ou não adquirem qualquer benefício ou penalidade com isso.

A madeira do crepúsculo não serve para criar armaduras; não é possível moldá-la em anéis como o aço e suas placas sobrepostas não têm flexibilidade (mesmo a magia *Forma de árvore* não conseguiria oferecer o nível necessário de articulações). Entretanto, é possível criar peitorais de madeira do crepúsculo, que têm as seguintes estatísticas: +5 de bônus de armadura, +4 de bônus máximo de Destreza, –2 de penalidade de armadura, 20% de chance de falha de magia arcana. Um peitoral de madeira é considerado uma armadura leve para determinar o deslocamento e outros aspectos pertinentes.

A madeira do crepúsculo tem a metade do peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Arma: +1.500 PO; peitoral +3.000 PO.

Metal Vivo: Muitas vezes, fontes poderosas de energia vital, como os círculos druídicos ou os santuários de Chauntea, transferem sua energia para o solo, alterando as propriedades dos veios naturais de ferro enterrados nas proximidades. Quase sempre, o metal vivo apresenta uma coloração verde acinzentada e características de reparo e modelagem naturais. Ele é o metal predileto para a criação de *anéis da regeneração*.

Depois de algum tempo, uma armadura forjada de metal vivo se adaptará naturalmente ao corpo do usuário. Após uma dezena de uso regular da armadura, o bônus máximo de Destreza é aumentado em 1 ponto, a penalidade de armadura é reduzida em 1 ponto e a chance de falha arcana é reduzida em 5%. Somente as proteções essencialmente metálicas são afetadas (uma cota de malha concederia os benefícios, mas um corselete de couro batido não o faria).

Além disso, um item feito de metal vivo repara automaticamente o dano sofrido, recuperando 1 ponto de vida por minuto. Ele não conseguirá se reparar quando atingir 0 PV ou for destruído (desintegrado, por exemplo).

O metal vivo tem o mesmo peso do aço, dureza 12 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Item	Modificador de Preço de Mercado
Armadura leve	+700 PO
Armadura média	+2.000 PO
Armadura pesada	+4.500 PO
Outros itens	+100 PO/500 g

Mitral: O mitral é um metal leve e resistente descrito no *Livro do Mestre*. Alguns bardos mais tolos acreditam que o mitral pode ser combinado ao aço para formar o adamante, mas estas lendas somente causam gargalhadas estrondosas nas comunidades dos anões.

O mitral tem o mesmo peso do aço, dureza 15 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Item	Modificador de Preço de Mercado
Armadura leve	+1.000 PO
Armadura média	+4.000 PO
Armadura pesada	+9.000 PO
Escudo	+1.000 PO
Outros itens	+500 PO/500 g

Ouro: Embora sua utilidade primária seja o comércio, muitos conjuradores reconhecem as propriedades mágicas do ouro. Quando é tratado e forjado magicamente, esse metal é capaz de adquirir a resistência e a durabilidade do aço. As informações a seguir se referem ao ouro tratado por magia.

As armaduras forjadas de ouro tratado oferecem resistência ao ácido e ao fogo 2. Elas pertencem a uma categoria mais pesada do que os exemplares de aço para determinar o deslocamento e outros aspectos relacionados (por exemplo, a habilidade movimento rápido de um bárbaro enquanto estiver usando armaduras). As armaduras leves são consideradas médias e as médias e pesadas, por sua vez, são consideradas pesadas. A chance de falha arcana das armaduras e escudos de ouro aumenta em 10%, o bônus máximo de Destreza diminui em 2 pontos (sendo capaz de impor redutores na Destreza) e a penalidade da armadura aumenta em 3 pontos.

As armas de ouro são consideradas armas pesadas (consulte o texto Armas Pesadas).

O ouro tratado magicamente tem o dobro do peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Item	Modificador de Preço de Mercado
Armadura	+5.000 PO
Dano de arma (até 1d3)	+1.500 PO
Dano de arma (entre 1d4 e 1d6)	+2.500 PO
Dano de arma (1d8 ou maior)	+7.000 PO

Platina: A superfície deste metal branco prateado é similar ao alumínio, mas ele é extremamente pesado. Em função da sua grande maleabilidade, a platina deve ser tratada com magia para adquirir a rigidez do aço e conservar sua forma quando é utilizada em combate. Esse processo também ativará suas propriedades mágicas. As informações a seguir se referem à platina tratada por magia.

As armaduras forjadas de platina tratada oferecem resistência sônica e ao frio 2. Elas pertencem a uma categoria mais pesada do que os exemplares de aço para determinar o deslocamento e outros aspectos relacionados (por exemplo, a habilidade movimento rápido de um bárbaro enquanto estiver usando armadura). As armaduras leves são consideradas médias e as médias e pesadas, por sua vez, são consideradas pesadas. A chance de falha arcana das armaduras e escudos de platina aumenta em 10%, o bônus máximo de Destreza diminui em 2 pontos (sendo capaz de impor redutores de Destreza) e a penalidade da armadura aumenta em 3 pontos. Somente as proteções essencialmente metálicas são afetadas (uma cota de malha concederia a resistência, mas um corselete de couro batido não o faria).

As armas de platina são consideradas armas pesadas (consulte o texto Armas Pesadas).

A platina tratada magicamente tem o dobro do peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Item	Modificador de Preço de Mercado
Armadura	+5.000 PO
Dano de arma até 1d3	+1.500 PO
Dano de arma de 1d4 até 1d6	+2.000 PO
Dano de arma de 1d8 ou maior	+7.000 PO

Prata: Muito valorizada por sua beleza e pureza, a prata também é usada na criação de armas e armaduras. Ela costuma ser utilizada em objetos relacionados com magias de luz e da lua, além de armas da ruína dedicadas a combater metamorfos. Através do tratamento mágico apropriado, a prata consegue adquirir a rigidez do aço. As informações a seguir se referem à prata tratada por magia.

As armaduras forjadas de prata oferecem resistência a eletricidade 2. As armas forjadas desse metal são capazes de infligir dano às criaturas que tenham redução de dano vulnerável a prata e causam +1 ponto de dano aos metamorfos. Somente as armas que tenham extremidades metálicas são afetadas de forma significativa (uma espada longa ou uma lança seriam afetadas, mas uma clava não sofreria alterações).

A prata tratada magicamente tem o mesmo peso do aço, dureza 10 e 30 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Armadura +2.000 PO; arma +1.000 PO.

Zalantar (Madeira Negra): Essa madeira da árvore subtropical zalantar é negra, por isso foi batizada de "madeira negra" no Norte. Ela apresenta todas as características da madeira negra (página 242 do *Livro do Mestre*) e qualquer item em Faerûn esculpido nesse material será feito de zalantar.

A madeira de zalantar tem dureza 5 e 10 PV a cada 3 cm de espessura.

Modificador do preço de mercado: Idêntico à obra prima +10 PO/500 g.

Itens Naturais Extraordinários

A magia da Trama também permeia o mundo natural, criando materiais com propriedades extraordinárias, quase mágicas. Alguns sábios afirmam que estas substâncias atuam como coletores das energias primordiais da terra, embora outros tenham opiniões menos elaboradas. Estes materiais surgem naturalmente, sem a necessidade de qualquer processo alquímico ou arcano para ativar suas habilidades. Um teste de Conhecimento (natureza) (CD 20) é capaz de identificar quaisquer substâncias e seus efeitos. Um teste de Sobrevivência (CD 20, 30 ou maior) permitiria que um aventureiro encontrasse um material ou item no local apropriado, supondo que as condições sejam favoráveis.

Exceto quando especificado o contrário, as habilidades especiais inerentes destas substâncias e itens são habilidades extraordinárias e permanecem ativas mesmo em áreas capazes de neutralizar a magia.

Item	Custo	Peso
Amora negra	5 PO	—
Bizárvore	50 PO/500 g.	peso do item
Cereja vermelha do elmo-espinho	1 PP	—
Óleo da flor de Felsul (30 ml)	100 PO	—
Poeira de fada (30 g)	100 PO	—
Pólen da estupidez	50 PO	—
Resina da casca-de-prata (30 g)	20 PO	—
Rocha da neblina	5 PO	—
Tocha da copa sombria	1 PP	500 g
Vagem de erva-do-sono	50 PO	—

Amora Negra: Estes pequenos frutos de cor púrpura crescem em arbustos escondidos nas profundezas das florestas que circulam o Mar das Estrelas Cadentes. Somente algumas amoras conseguem amadurecer a cada outono e elas se tornam mais raras a cada estação. Na verdade, as amoras negras contêm a essência das sombras em seu interior. Quando uma amora madura é partida ou esmagada, ela gera um círculo de escuridão de 1,5 m de diâmetro durante 2 rodadas.

Bizárvore: Essas árvores raras parecem carvalhos e são protegidas ativamente por dríades, entes, druidas e rangers. Quando crescem isoladas, elas se tornam árvores gigantescas, com muitos galhos. Suas folhas brilhantes têm duas cores: marrom-prateado na parte superior e preto-aveludado na parte inferior. Sua madeira é ideal para a confecção de alaúdes, harpas, flautas dos pássaros e cornetas, devido ao som claro e agradável que fornece aos instrumentos (muitas obras-primas desse tipo são criadas com a bizárvore). Qualquer pedaço dessa madeira (ou itens esculpidos com ela) que se encontrem em uma área iluminada por uma fonte de luz mágica (como *globos de luz*, *luz* ou *luz contínua*) emitirá um leve brilho místico, idêntico a uma vela, durante 1d4+1 rodadas após abandonar a zona de iluminação. Uma bizárvore viva tem resistência a fogo 20, embora ninguém tenha descoberto um método para conservar esta qualidade depois de cortar a madeira.

Cereja Vermelha do Espinho de Elmo: A maioria dos frutos da árvore espinho de elmo tem sabor azedo e coloração azul. Entretanto, raramente alguns cachos de cerejas avermelhadas florescem nos galhos. A duração dos efeitos da magia *bom fruto* conjurada sobre as cerejas vermelhas do elmo-espinho aumentam em 1 dia.

Óleo da Flor de Felsul: A árvore felsul cresce principalmente em climas frios e solos pouco férteis. Em muitas regiões rochosas, ela é a única árvore sobrevivente. Essas árvores florescem em penhascos, desfiladeiros, precipícios e fendas onde raros vegetais encon-trariam subsistência. É uma árvore nodosa, de galhos retorcidos, sua madeira apresenta uma tonalidade de canela ou marrom escura e se desfaz com um simples toque. Quando a árvore floresce no início da primavera — mas nem todas as árvores florescem todos os anos — as pétalas amassadas de suas flores podem ser transformadas em um perfume agradável que concede +1 de bônus de competência nos testes de perícias baseadas em Carisma realizados para persuadir outras pessoas (como Blefar, Diplomacia ou Intimidação) durante 10 minutos. Trinta mililitros desse óleo fornecem 10 utilizações e uma árvore típica oferece 1d4-1 x 30 ml (mínimo 0) de perfume a cada ano.

Poeira de Fada: As fadas, como as sprites, fabricam essa poeira usando seus próprios cabelos e pele, oferecendo-a aos indivíduos que as agradam. É impossível copiá-la através de qualquer processo alquímico. A poeira de fada emite um brilho delicado e dourado, visível somente na escuridão. Ela expele faíscas sob a luz normal. Acrescentar 30 g de poeira de fada aos componentes materiais de um efeito de ilusão eleva a CD do teste de resistência em +1.

Pólen da Estupidez: Esse pó é retirado de uma flor amarela e brilhante, uma variação da margarida, que nasce no início da primavera nos Charcos Elevados e nos sopés das colinas verdejantes de algumas cordilheiras. Quando é inalado, o pólen concede +2 de bônus de Força, mas impõe –2 de penalidade de Inteligência e Sabedoria. Os efeitos permanecem ativos durante 1d4x10 minutos.

O pólen da estupidez causa uma dependência moderada. Sempre que inalá-lo, o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou estará efetivamente fatigado sempre que não estiver sob a influência do pólen. Esse vício pode ser removido com *remover doenças*.

Resina da Casca-de-Prata: A resina dessa árvore prateada é clara e ligeiramente adesiva. Ela funciona como uma antitoxina natural menor e concede +2 de bônus alquímico em testes de resistência de Fortitude contra venenos, durante 1 hora, para qualquer criatura que ingerir uma dose (30 g). Uma árvore casca-de-prata típica é capaz de produzir 2d4 x 30 g de resina a cada ano.

Rocha da Neblina: Essas rochas emergem periodicamente no litoral das Ilhas Nelanther e nas margens ocidentais das Ilhas Moonshae. Quando são colocadas em água fresca, elas produzem uma névoa capaz de preencher um cubo de 3 m e fornece meia camuflagem para as criaturas envoltas pela neblina. A névoa se dispersa normalmente.

A água salgada não ativa as rochas da neblina, mas elas perdem suas características especiais caso não sejam conservadas em salmoura.

Tocha da Copa de Sombra: A madeira da árvore copa de sombra queima mais vagarosamente (e emite menos fumaça) que a madeira comum. Uma tocha feita dessa madeira queima durante 2 duas horas e desprende pouca fumaça.

Vagem de Erva-do-Sono: As vagens da erva-do-sono são semelhantes aos bagos da serralha e contêm um fungo sonífero. Quando uma vagem seca explode ou é partida ao meio, ela libera os esporos. Para atingir uma criatura com o sonífero, o personagem deve realizar um ataque de toque à distância (incremento de distância de 1,5 m). Caso seja atingido, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12) ou adormecerá profundamente durante 1 minuto.

Criaturas

As criaturas apresentadas nesse capítulo usam as mesmas referências encontradas no *Livro dos Monstros*. Consulte-o para obter mais detalhes sobre as descrições.

Beholder, Espectador

Aberração (Média)
Dados de Vida: 4d8 +4 (22 PV)
Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 1,5 m, vôo 9 m (bom)
CA: 19 (+2 Des, +7 natural)
Ataques: Toque à distância: raios ópticos +5; Corpo a corpo: mordida −2
Dano: Mordida 1d4
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: Raios ópticos
Qualidades Especiais: Telepatia, visão 360°, reverter magias, criar alimentos, vôo, viagem planar, RM 15
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von +7
Habilidades: For 10, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 15
Perícias: Conhecimento (arcano) +9, Intimidar +6, Observar +16, Ouvir +9, Procurar +13, Sentir Motivação +10
Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Geralmente Leal e Neutro
Progressão: 5-8 DV (Médio); 9-16 DV (Grande)

Os espectadores são parentes menores dos beholders, invocados com freqüência para guardarem tesouros. Diferentes de um beholder, seus poderes são menos direcionados ao combate e mais adequados à execução das suas tarefas. Os espectadores possuem uma capacidade limitada de viagem planar.

Similar aos demais espécimes da raça, o espectador é uma criatura esférica flutuante com um grande olho central, hastes flexíveis com olhos na extremidade e uma boca enorme e repleta de presas. Diferente do beholder padrão, ele possui somente quatro hastes na parte superior do corpo e seu olho central reflete magias, em vez de neutralizá-las. A armadura corporal do espectador é menos eficiente do que a proteção de seu parente; em compensação, ele é mais ágil e reage mais prontamente às ameaças.

A criatura não é necessariamente maligna e pode até mesmo ser amigável com os indivíduos que se aproximarem em paz. Entretanto, sua prioridade é guardar seus tesouros e ele fará tudo ao seu alcance para cumprir esta missão. Caso não consiga impedir o roubo do tesouro, o espectador fugirá para sempre — em geral para um outro plano.

Os espectadores falam o idioma dos beholders e Comum, mas preferem se comunicar por telepatia.

Combate

Os espectadores são passivos por natureza e não atacarão a menos que eles ou seus pertences sejam ameaçados. Ainda assim, é provável que primeiro tentem convencer um adversário a partir. Os espectadores jamais abandonam seus postos até serem mortos ou ficarem cegos de alguma maneira.

Raios Ópticos (Sob): Três dos quatro olhos menores do espectador são capazes de disparar um raio mágico por rodada, mesmo quando a criatura está em combate corporal ou utilizando seu deslocamento máximo. Ela consegue mirar todos os seus raios em qualquer direção. A habilidade mágica do quarto olho nunca é usada em combate (veja a seguir).

Cada um dos olhos gera um efeito similar à magia conjurada por um feiticeiro de 13° nível, mas seguem as regras para raios (veja Mirando uma Magia, página 148 do *Livro do jogador*). Todos os raios possuem um alcance de 45 m.

Infligir Ferimentos Graves: Idêntico à magia, o raio causa 3d8+13 pontos de dano (Vontade para reduzir à metade, CD 16). O espectador prefere não utilizar essa habilidade se ainda houver outras opções.

Imobilizar Monstros: Idêntico à magia (Vontade anula, CD 17). Os espectadores utilizam esse raio quando a *sugestão* fracassa.

Sugestão: Idêntico à magia (Vontade anula, CD 15), mas a ordem sempre será "parta em paz". O espectador prefere defender seu tesouro desse modo, voltando-se para as habilidades mais agressivas caso fracasse.

Telepatia (Sob): Os espectadores são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha uma linguagem num raio de 30 m.

Visão 360° (Ext): Os espectadores são extremamente alertas e cautelosos e recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Eles não podem ser flanqueados.

Reverter Magia (Sob): O olho central de um espectador emite continuamente o efeito de *reverter magia* em um cone de 45 m de comprimento diante da face da criatura. Ele é idêntico à *reverter magia* conjurada por um feiticeiro de 13° nível e consegue refletir uma magia de qualquer nível a cada rodada. O espectador poderá escolher quando usar esta habilidade no decorrer da rodada.

Criar Alimentos (Sob): Usando uma ação de rodada completa, o espectador é capaz de usar o raio de seu quarto olho para *criar alimentos*, idêntico à magia, produzindo alimento suficiente para oito criaturas Médias.

Vôo (Ext): O corpo dos espectadores flutua naturalmente. Esta flutuação lhes permite *voar* de modo similar a magia, com deslocamento de 9 m (bom). Ela também confere o efeito de *queda suave* de alcance pessoal e permanente.

Viagem Planar (Sob): Um espectador que fique cego não conseguirá mais guardar seu tesouro e fugirá para outro plano enquanto se recupera. Essa habilidade é similar a magia *viagem planar*, mas afeta somente o espectador. A criatura retornará assim que a cegueira for eliminada.



Beholder, Espectador

Ilustração de Cal Critchlow

Escalamadrião

Dragão (Grande)
Dado de Vida: 10d12 +30 (95 PV)
Iniciativa: +2 (Des)
Deslocamento: 4,5 m, vôo 12 m (ruim)
CA: 19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +13, 2 garras +8, 2 asas +8
Dano: Mordida 2d6+4, garra 1d8+2, asa 1d6+2
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais: Dilacerar 2d8+6
Qualidades Especiais: Imunidade ao frio e fogo, silêncio, reverter magia
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +9, Von +8
Habilidades: For 19, Des 14, Con 16, Int 9 Sab 12, Car 9
Perícias: Conhecimento (arcano) +9, Escalar +14, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13
Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate

Terreno/Clima: Subterrâneo/Frio
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 11-18 DV (Grande); 19-26 DV (Enorme)

O escalamadrião é uma criatura semelhante a um dragão, de aspecto prateado e características antimágicas significativas.

Um escalamadrião tem 3,5 m de comprimento, escamas cinzas e olhos verdes, com asas atarracadas e uma longa cauda preênsil e farpada. Com muita freqüência, o escalamadrião é confundido com um dragão de prata jovem ou adulto.

Os escalamadriões falam Dracônico, mas também desenvolveram um idioma próprio, secreto e silencioso. Esta linguagem é transmitida através de movimentos da boca, asas e garras — em essência, a linguagem dracônica de sinais.

Combate

Um escalamadrião não teme quase nada, pois é naturalmente agressivo. Caso estejam guardando um livro mágico ativamente (consulte Sociedade, a seguir), eles se lançarão ao combate sem hesitar. Um escalamadrião prefere dilacerar os guerreiros e outros especialistas em combate corporal primeiro, confiando em sua habilidade de reverter magias para neutralizar os atacantes mágicos.

Dilacerar (Ext): Um escalamadrião que acertar seu ataque com ambas as garras se prende ao adversário e rasga sua carne. Este ataque causa 2d6+6 pontos de dano automaticamente.

Imunidades (Ext): Os escalamadriões são imunes ao fogo e ao frio.

Silêncio (Sob): Esta habilidade duplica constantemente os efeitos da magia homônima, centralizada no escalamadrião. A criatura é capaz de suprimir essa habilidade conforme desejar.

Reverter Magia (Sob): Esta habilidade duplica constantemente os efeitos da magia homônima e visa apenas o escalamadrião. Diferente da magia, a capacidade de reverter magias da criatura não apresenta um limite pré-estabelecido (é impossível exauri-la).

sociedade

O conhecimento geral sobre os escalamadriões foi revelado originalmente no compêndio denominado *O Escalamadrião*. Entre as diversas magias registradas nesse livro, existe uma única ilustração de uma criatura semelhante a um dragão. Essa criatura é um escalamadrião e, sob um exame minucioso, é possível perceber que a figura se movimenta. Na verdade, a página atua como um *portal* para o plano ou local habitado pelo monstro. De acordo com a lenda, qualquer uso não autorizado do livro invocará o escalamadrião guardião. O método para fazer um contato amistoso com o dragão e barganhar por seus serviços é uma informação secreta conhecida por poucos magos.

Um escalamadrião também costuma ser chamado de "guardião do livro" pelos indivíduos familiarizados com sua utilidade de como protetores de tomos arcanos. Quando não estão expulsando ladrões de grimórios em potencial, as criaturas habitam uma extensa rede de cavernas, provavelmente abaixo da Grande Geleira ou no interior de um espaço extra-dimensional distinto. Quando atuam como guardiões, somente os escalamadriões têm a capacidade de ativar o *portal* vinculado ao grimório e a ele; caso não seja ativada, a ilustração não sofrerá qualquer alteração. Os escalamadriões que derrotam os pretensos ladrões de livros carregam os espólios de suas vitórias através do *portal*.

Escalamadrião

guardião das encruzilhadas

Fada (Enorme — Incorpóreo)
Dados de Vida: 16d6+32 (88 PV)
Iniciativa: +1 (Des)
Deslocamento: 6 m, vôo 12 m (perfeito), natação 6 m
CA: 11 (–2 tamanho, +1 Des, +2 de deflexão)
Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +9
Dano: 1d12
Face/Alcance: 3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Invocar sátiros
Qualidades Especiais: Incorpóreo, telepatia, qualidades de guardião
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +11, Von +16
Habilidades: For —, Des 13, Con 15, Int 15, Sab 18, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +6, Blefar +5, Conhecimento (natureza) +8, Decifrar Escrita +5, Furtividade +8, Intimidar +9, Leitura Labial +9, Mensagens Secretas +9, Observar +17, Ouvir +17, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +12.
Talentos: Esquiva, Foco em Perícia (Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência, Prontidão, Vontade de Ferro.

Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 16-32 DV (Imenso)

Um guardião das encruzilhadas passa a existir como um dos resultados da magia *criar encruzilhadas e becos*. O único propósito da criatura é guardar sua encruzilhada (para obter informações completas, consulte Encruzilhadas e Becos no Capítulo 4). Quando um guardião é destruído, a encruzilhada que ele protegia deixa de funcionar como ponto de partida. Se a encruzilhada de destino ainda estiver ativa, o outro guardião será capaz de permitir a travessia, mas será uma viagem de sentido único.

combate

Os guardiões das encruzilhadas evitam o combate direto. Eles usam sua habilidade de invocar outras fadas se houver perigo.

Invocar Sátiros (Ext): Uma vez ao dia, um guardião das encruzilhadas é capaz de invocar 1d3 sátiros com flautas, com 35% de chance de obter sucesso. As criaturas permanecem na encruzilhada durante 1 hora.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Telepatia (Sob): Os guardiões são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha uma linguagem num raio de 30 m.

Qualidades de Guardião: Os guardiões devem permanecer num raio de 15 m das encruzilhadas que protegem. Um guardião adiciona seu modificador de Carisma como um bônus de deflexão na CA.

Ilustração de Cal Critchlow

Magistrado

O magistrado é o arcano selecionado pelas divindades da magia para incentivar o uso em larga escala dessa habilidade em Faerûn e propagar sua utilidade e disponibilidade.

Em geral, o magistrado é um indivíduo recluso, que evita publicidade e contatos ativos com os demais seres poderosos do mundo. Isso não significa que o cargo de magistrado seja uma maldição ou represente uma ameaça aos outros habitantes de Faerûn; no entanto, vários arcanos acreditam que a única forma de adquirir o ofício de mago supremo envolva o assassinato do magistrado atual. Portanto, ele é forçado a se defender constantemente em batalhas arcanas sem sentido.

O magistrado não ostenta marcas exóticas ou qualquer característica que indique sua natureza; ele parece apenas um simples conjurador arcano.

Quase todas as pessoas assumem que um conjurador se torna o magistrado ao eliminar o detentor atual do cargo. Embora, no passado, o magistrado tradicionalmente fosse retirado do poder em um duelo com outro manipulador arcano, o deus Azuth tomou certas precauções para alterar este processo de seleção. Ele considerava o método altamente caótico e uma quantidade absurda de conjuradores talentosos pereceu devido à cobiça de arcanos rivais. Hoje, os Escolhidos de Azuth indicam os candidatos a magistrado e um deles é selecionado pelo Senhor das Magias para ser o campeão arcano de Faerûn.

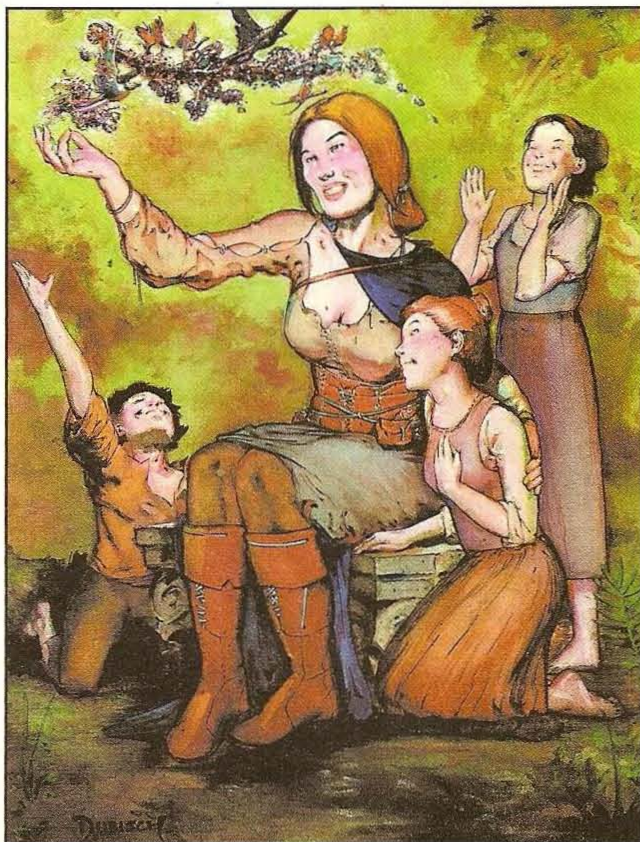


Ilustração de Michael Dubisch

O Magistrado

Quando um magistrado é eliminado em combate por outro conjurador, Azuth raramente permite que o desafiante assuma o posto. Entretanto, se um indivíduo encontrar e desafiar o magistrado para um duelo arcano não letal, com intenção de provar sua habilidade de conjuração e sua capacidade de localizar o mago supremo, a despeito de todas as proteções deste último, Azuth poderia ficar impressionado e talvez recompensar o desafiante — não importa o resultado da batalha. Muitos indivíduos talentosos foram consagrados Escolhidos de Azuth dessa forma no decorrer dos séculos.

Os mortos-vivos e as criaturas escolhidas ou possuídas por outras entidades divinas não podem se tornar o magistrado. Qualquer duelo arcano que envolva o magistrado obedecerá às regras do duelo arcano padrão, mas nenhum observador externo será capaz de interferir, impedido diretamente pela magia de Azuth.

A qualquer momento, haverá somente um Magistrado. Se este abandonar seu posto (voluntariamente ou após ser derrotado em um duelo arcano não letal), ele poderá escolher entre servir as divindades da magia de outra forma — como ser transformado em um item mágico consciente ou renascer como uma pessoa com um enorme talento arcano. Alguns deles escolhem retornar às fileiras divinas como Escolhidos de Azuth.

No momento em que o personagem aceita o posto de magistrado, todos os conjuradores e usuários arcanos de Faerûn sentem uma perturbação na Trama e sabem que o cargo foi entregue para outra pessoa, embora ignorem a identidade e localização do novo magistrado. Simultaneamente, em todos os templos de Mystra, Azuth e Savras, o símbolo do magistrado se manifesta, transformando-se na marca arcana pessoal do novo escolhido, que brilhará no ar durante 10 minutos. Conforme o decreto de Mystra, seus clérigos jamais podem se recusar a revelar a identidade do novo magistrado mediante o pagamento adequado (em geral, 10.000 PO em itens mágicos). Os templos de Azuth, Mystra e Savras jamais recusarão um pedido de repouso, abrigo ou cura para o magistrado e seus companheiros.

Em função do acesso a séculos de conhecimento arcano acumulado pelos magistrados anteriores, além de todas as magias sustentadas pelas divindades da magia de Toril, considere que os grimórios do Magistrado contêm todas as magias arcanas relacionadas no *Livro do Jogador*, no *Cenário de Campanha dos* Reinos Esquecidos e neste livro. Finalmente, o mago supremo tem acesso a diversas magias raras, inclusive aquelas relacionadas a magos específicos ou organizações místicas. O magistrado poderá compartilhar essas magias raras com a permissão do (s) criador (es).

Como Criar um Magistrado

"Magistrado" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer conjurador arcano (daqui por diante denominado "personagem"). O magistrado conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem, com exceção das alterações a seguir. Os feiticeiros e magos especialistas raramente se tornam magistrados, devido às limitações na quantidade e variedade de efeitos que têm disponíveis (isso é mais aplicável ao feiticeiro do que ao especialista).

Qualidades Especiais: O magistrado conserva todas as qualidades especiais do personagem, além de adquirir as habilidades indicadas a seguir.

Generosidade Arcana (Sob): O magistrado tem o dever de promover e ampliar o uso da magia em Faerûn. Portanto, sempre que doar um item mágico criado por ele ou ensinar uma magia nova a um conjurador, ele adquire uma quantidade de XP equivalente à metade do custo em XP para criar o item (a magia ensinada é considerada um pergaminho). Esse benefício não se aplica a itens ou magias voltados a destruição ou neutralização da magia (como *dissipar magia, campo de transformação de energia* ou *disjunção de Mordenkainen*). Muitos magistrados erigiram um legado duradouro ao armazenar grimórios e itens mágicos em locais acessíveis a indivíduos com o potencial para a grandiosidade arcana.

Purificação Mágica (Sob): Quando um personagem assume o posto de Magistrado, todas as maldições, encantamentos, feitiços e outras magias ou efeitos ativos sobre ele são removidos. O novo magistrado também poderá ser *teletransportado* imediatamente até um local seguro, onde não será perturbado durante uma dezena enquanto aprende os deveres e benefícios do cargo. Ele adquire Resistência à Magia 50 e os efeitos de *proteção maior contra o ferro* durante 1d4+3 meses e nove dias, respectivamente.

Escudo de Mystra (Ext): O magistrado é imune a todas as magias e efeitos de encantamento e poderes psíquicos, além de receber +2 de bônus sagrado em testes de resistência contra qualquer efeito mágico.

Visão do Mago (Ext): A conexão de um magistrado com a Trama lhe permite identificar as zonas de magia selvagem e morta, conjurações, *passagens, portais* e efeitos arcanos duradouros num raio de 18 m. Essas auras são identificadas automaticamente, sem a necessidade de um teste de Concentração; a visão do mago funciona mesmo se o personagem estiver inconsciente (despertando-o quando algo novo entrar na área afetada).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *queda suave* (automático), *levitação, ler magias, visão da verdade*; 6/dia — *porta dimensional, caminhar na água*. Um magistrado é capaz de lançar uma magia de cada nível (1° ao 9°) como habilidades similares a magia uma vez por dia; elas são selecionadas no momento da nomeação do magistrado e jamais serão alteradas.

Limpar a Mente (Sob): O magistrado está protegido constantemente por *limpar a mente* elevada (10° nível).

Imunidades à Magia (Sob): O magistrado será imune a uma magia de cada nível (entre 0 e 9°), semelhante aos efeitos de *imunidade à magia*. Elas são selecionadas quando o magistrado assume o cargo e jamais serão alteradas. Ele também será imune a qualquer forma de inscrição mágica (como *símbolo de proteção, runas explosivas, selo da serpente sépia* e *símbolo*) e sua presença não ativará as runas.

O Passo do Magistrado (Sob): O magistrado é capaz de atravessar qualquer barreira mágica de 6° nível ou inferior como se ela não existisse. Isso não destruirá a barreira; o personagem simplesmente passará através dela.

Foco em Magia (Sob): O personagem conjura qualquer magia como se tivesse o talento Foco em Magia em todas as escolas.

Sintonia de Canção e Nome (Sob): Sempre que seu nome ou o título de magistrado for pronunciado, o personagem será capaz de ouvi-lo, em conjunto com as nove palavras subseqüentes pronunciadas pela criatura, em qualquer lugar no mundo. Ele terá noção da direção e distância atuais do orador. Considere esta habilidade um efeito de adivinhação de 9° nível.

O Selo do Magistrado (Sob): O magistrado — assim como todos os magos poderosos — tem sua própria marca arcana, embora seja capaz de empregar o *selo do magistrado*. Se qualquer criatura inscrever o selo do magistrado de forma permanente — mas não desenhá-lo no ar ou na areia — deve obter sucessos em dois testes de resistência de Vontade (CD 25) para anular os efeitos das magias *cegueira* e *enfraquecer o intelecto* (respectivamente), com duração de 1 dezena.

Preparação Rápida (Sob): O magistrado precisa de somente 10 minutos para preparar suas magias diárias.

Resistência à Magia: 20.

Perícias: Devido a sua capacidade de acessar mentalmente as informações do conhecimento acumulado pelas divindades da magia, o magistrado recebe +10 de bônus de circunstância em qualquer teste de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia.

Terreno/Clima: Mesmo do personagem.
Organização: Mesmo do personagem.
Nível de Desafio: Mesmo do personagem +4. O magistrado é um oponente poderoso, resguardado pela magia de várias divindades.
Tesouro: Mesmo do personagem.
Tendência: Mesmo do personagem.
Progressão: Conforme a classe de personagem.

Exemplo de Magistrado

Talatha Vaerovree era — até pouco tempo — uma maga pouco conhecida de Innarlith, a cidade mais próxima da margem leste do Lago do Vapor. Embora fosse bem treinada na Arte, ela trilhava um caminho discreto, apreciando suas jornadas pelas colinas e vales próximos ao seu lar. Ela estudava a Arte praticamente sozinha, mas era detentora de uma aptidão para a manipulação direta da magia, embora não tivesse consciência do fato. Depois que seu mentor, Onlagar Blurnwood, faleceu de uma doença debilitante, Talatha começa a estudar sozinha, sem saber que suas conquistas eram notáveis.


O Selo do Magistrado

Com o tempo, ela chamou a atenção de Azuth e Mystra. Quando chegou o momento de selecionar um novo magistrado, ambos concordaram que a Arte seria servida melhor por uma conjuradora como Talatha. Ao mesmo tempo, sob ordens diretas de Mystra, Azuth informou a todos os magos e feiticeiros que as regras para se tornar o magistrado haviam mudado. Essa decisão tornou a vida de Talatha um pouco mais fácil, embora muitos conjuradores não acreditem que a proclamação

Ilustração de Rob Lazzaretti

dos clérigos de Azuth seja verdadeira e continuam a desafiá-la para duelos arcanos. Até o presente momento, seu domínio da Arte tem sido superior, ainda que ela deteste esses confrontos e prefira ser deixada em paz.

Talatha despende seus dias vagando pelos Reinos, ensinando a Arte àqueles que desejam aprendê-la. Ela já foi vista perambulando em Halruaa, dialogando com alguns dos grandes arcanos do Norte e presenciou maravilhas que outrora jamais sonharia existir. Ela descobriu várias coisas sobre o mundo à sua volta, mas é a primeira a admitir que ainda há muito para aprender. Não importa onde esteja, ela encanta as pessoas, que têm a sensação de terem conhecido alguém abençoado pelas divindades. Realmente, é exatamente isso que aconteceu.

Talatha Vaerovree de Innarlith: Humana, Mag17/Aqm 3: ND 24; Humanóide médio (humana); DV 20d4+40; 97 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 18 (toque 18, surpresa 15); Corpo a corpo: *adaga +2 +13* (dano 1d4+4; dec.19-20/x2) ou toque +11 (magia); ou à distância: toque +12 (magia); AE Habilidades similares a magia; QE Habilidades de arquimago, habilidades de magistrado; Tend. NB; TR Fort +8, Ref +9, Von +16 (adicione +2 contra magias e efeitos similares); For 15, Des 17, Con 15, Int 22, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Alquimia +16, Atuação +6 (critério do Mestre), Concentração +20, Conhecimento (arcano) +36, Conhecimento (natureza) +11, Conhecimento (planos) +16, Conhecimento (religião) +11, Diplomacia +13, Espionar +24, Identificar Magia +36, Natação +6, Observar +9, Ouvir +9, Profissão (cozinheiro) +9, Senso de Direção +8, Sentir Motivação +8; Acelerar Magia, Conjurador Pródigo — Mago, Contramágica Aprimorada, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (*analisar encantamento, disjunção de Mordenkainen, proteção contra magia, teletransporte exato, dissipar magia aprimorado, viagem planar*), Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Preparar Poção, Prontidão.

Qualidades Especiais: Habilidades de Magistrado — generosidade arcana; escudo de Mystra; visão do mago; habilidades similares a magia (1/dia): *mísseis mágicos, detectar pensamentos, dissipar magia, criar itens efêmeros, teletransporte, contingência, desejo restrito, símbolo, aprisionamento; limpar a mente* contínua e permanente; imunidade a magias: *mísseis mágicos, teia, bola de fogo, tempestade glacial, recipiente arcano, carne para pedra, desejo restrito, labirinto, parar o tempo;* o passo do magistrado; foco em magia; transferência; sintonia de canção e nome; selo do magistrado; preparação rápida; RM 20; +10 de bônus de circunstância em testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia (inclusos acima).

Habilidades de Arquimago — poder mágico +1, maestria da contramágica, domínio da modelagem.

Pertences: Adaga +2, anel de regeneração, cajado do trovão e do relâmpago, anel de proteção +5.

Magias Preparadas (4/6/6/6/5/5/5/5/4/4; CD 20 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, ler magia, prestidigitação;* 1° — *armadura arcana, compreender linguagem, leque cromático, mísseis mágicos, patas de aranha, resistência a elementos;* 2° — *detectar pensamentos, esfera flamejante, força do touro, luz do dia, proteção contra flechas, ver o invisível;* 3° — *bola de fogo, idiomas, imobilizar pessoas, relâmpago, respirar na água, vôo;* 4° — *metamorfosear outro, muralha de fogo, pequeno globo de invulnerabilidade, tempestade glacial, tentáculos negros de Evard;* 5° — *cone glacial, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros, muralha de energia, teletransporte;* 6° — *analisar encantamento, ataque visual, corrente de relâmpagos, dissipar magia aprimorado, projetar imagem;* 7° — *banimento, espada de Mordenkainen, palavra do poder, atordoar, teletransporte exato, visão;* 8° — *labirinto, metamorfosear objetos, proteção contra magias, símbolo;* 9° — *alterar forma, disjunção de Mordenkainen, invocar criatura IX, parar o tempo.*

Grimório: Todas as magias de feiticeiro/mago de todos os níveis.

Mago Espectral

Um mago espectral é um conjurador arcano morto-vivo, que retornou à vida por meio da magia. Essa transformação nem sempre é voluntária. Os magos espectrais são incorpóreos e somente conseguem interagir com o mundo material com grande dificuldade, mas conservam todas as habilidades que tinham em vida e usam-nas para castigar os indivíduos que desafiam sua existência pós-vida.

O mago espectral conserva a mesma aparência que tinha em vida e será reconhecido imediatamente por qualquer criatura familiar. Seu rosto parece atormentado com os horrores da pós-vida e seu semblante demonstra cansaço e sofrimento. A forma incorpórea do personagem ostenta os mesmos itens e equipamentos mágicos que tinha em vida, embora sejam apenas reflexos dos itens reais.

Também é possível criar um mago espectral a partir do corpo de um mago ou feiticeiro, usando a magia *criar mortos-vivos aprimorados* conjurada por um clérigo de 16° nível ou superior.

Como Criar um Mago Espectral

"Mago Espectral" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer conjurador arcano (daqui por diante denominado "personagem"). O tipo da criatura muda para "morto-vivo (incorpóreo)". O mago espectral conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: 9 m, vôo 9 m (bom).

CA: Um mago espectral, assim como todas as criaturas incorpóreas, adquire um bônus de deflexão equivalente ao seu bônus de Carisma (mínimo +1).

Ataques: O mago espectral não é capaz de desferir ataques físicos, mas adquire um ataque de toque incorpóreo usando seu bônus base de ataque + modificador de Destreza.

Dano: O toque incorpóreo do mago espectral não inflige dano, mas causa paralisia (veja a seguir).

Ataques Especiais: O mago espectral conserva todos os ataques especiais do personagem (exceto as habilidades que não podem ser utilizadas por criaturas incorpóreas, como Agarrar Aprimorado) e adquire um toque incorpóreo de paralisia. A CD do teste de resistência será 10 + metade dos DV do mago espectral + modificador de Carisma.

Paralisia (Sob): Qualquer criatura tocada por um mago espectral deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisada durante uma quantidade de rodadas equivalente aos Dados de Vida do personagem.

Qualidades Especiais: O mago espectral conserva todas as qualidades especiais do personagem (exceto as habilidades que não podem ser utilizadas por criaturas incorpóreas), além de adquirir as qualidades dos mortos-vivos, criaturas incorpóreas e as indicadas a seguir.

Manipulação Corpórea (Sob): Um mago espectral é capaz de manipular objetos materiais usando uma ação padrão. Essa habilidade está limitada aos objetos que podem ser afetados pela magia *mãos mágicas*. Isso lhe permite usar componentes materiais e folhear as páginas de seu grimório normalmente. Ele deve permanecer em contato com o material para ativar essa habilidade — ou seja, precisa tocar os componentes para lançar quaisquer magias. Isso também lhe permite utilizar os itens mágicos que não precisam ser vestidos para funcionar (como as *braçadeiras da armadura*).

Ligação com Objetos (Sob): O mago espectral adquire um vínculo mágico com os itens que possuía em vida; ele é capaz de sentir a localização exata desses objetos usando uma ação padrão. A maioria dos magos espectrais tenta recuperar e guardar seus pertences materiais e torna-se muito paranóica nessa vigilância.

Loucura (Ext): Sempre que um mago espectral entrar em combate, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou enlouquecerá 1d4 rodadas após o início do confronto, à medida que o trauma ultrapassa os limites de tolerância da sua consciência. Essa loucura é idêntica à magia *confusão* e permanece ativa durante 10 rodadas.

Resistência à Expulsão (Ext): O mago espectral possui +2 de resistência à expulsão.

Aura Anti-Natural (Sob): Tanto os animais domesticados quanto os selvagens são capazes de sentir a presença anti-natural dos magos espectrais a 10 m de distância. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem em pânico enquanto ficarem na área.

Habilidades: Os valores de Força e Constituição dos magos espectrais são nulos.


Mago Espectral

Perícias: O mago espectral recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se, Intimidar e Senso de Direção. As demais perícias têm valores idênticos aos do personagem.

Talentos: O mago espectral adquire os talentos Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate e Iniciativa Aprimorada, supondo que o personagem não tenha esses talentos.

Terreno/Clima: Idênticos à criatura-base, mais Subterrâneo.
Organização: Solitário ou grupo (2-5).
Nível de Desafio: Mesmo do personagem +2.
Tesouro: Mesmo do personagem.
Tendência: Sempre Mau.
Progressão: Um mago espectral não pode adquirir níveis de classe, mas poderá acumular uma quantidade adicional de Dados de Vida equivalente ao seu nível original (progredindo como morto-vivo).

Exemplo de Mago Espectral

Este exemplo usa um mago humano de 5° nível como personagem.

Mago Espectral
Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 9 m, vôo 9 m (bom)
CA: 13 (toque 13, surpreso 11)
Ataques: Corpo a Corpo: toque incorpóreo +4
Dano: Paralisia
Ataques Especiais: Paralisia, magias
Qualidades Especiais: Morto-vivo, incorpóreo, manipulação corpórea, ligação com objetos, loucura, resistência à expulsão +2, aura anti-natural
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5
Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 16, Sab 12, Car 13
Perícias: Alquimia +7, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +7, Diplomacia +3, Esconder-se +9, Identificar Magia +11, Intimidar +11, Observar +3, Ouvir +2, Procurar +5, Senso de Direção +9.
Talentos: Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Foco em Magia Aprimorado (Evocação), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Penetrante, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou grupo (2-5)

Ilustração de Carl Critchlow

Nível de Desafio: 7
Tesouro: Mesmo do personagem
Tendência: Neutro e Mau
Progressão: 6-10 DV (Médio)

combate

A CD dos testes de resistência de Fortitude contra a paralisia deste mago espectral será 13.

Pertences: pergaminho de *teia*, pergaminho de *confusão*, pergaminho de *bola de fogo* (x2), *poção de curar ferimentos moderados*, *poção de curar ferimentos graves*, *braçadeiras de armadura +1*, *manto da resistência +1*. Como é um ser incorpóreo, o mago é incapaz de utilizar as poções, as braçadeiras e o manto.

Magias Preparadas (4/4/3/1; CD base = 13 + nível da magia ou 17 + nível da magia para efeitos de evocação): 0 — *brilho, detectar magia, faísca elétrica*•, globos de luz; 1° — *imagem silenciosa, mísseis mágicos, resistência a elementos, sono;* 2° — *aríete*•, queimadura de Aganazzar●, teia; 3° — *névoa fétida*.

Grimório: 0 — *abrir /fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, faísca elétrica*•, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma; 1° — *arcana, ataque certeiro, disco flutuante de Tenser, identificar, imagem silenciosa, mísseis mágicos, patas de aranha, queda suave, resistência a elementos, sono;* 2° — *agilidade felina, aríete*•, chama contínua, poeira ofus-cante, queimadura de Aganazzar●, teia; 3° — *bola de fogo, dissipar magia, invocar criaturas III, névoa fétida*.



Ressurgido

Ilustração de Carlo Arellano

• Indica uma magia deste livro

● Indica uma magia do *Cenário de Campanha dos* REINOS ESQUECIDOS.

ressurgido

Um ressurgido é uma espécie de morto-vivo criado quando uma pessoa desesperada se submete à magia *recompensa do pós-vida* para evitar a destruição. Quase sempre, essas criaturas procuram seus assassinos e depois retornam às suas atividades anteriores (embora os indivíduos que tenham acesso a magias poderosas, como *ressurreição*, algumas vezes tentem reassumir seu estado normal).

O ressurgido conserva a mesma aparência superficial que tinha em vida, mas sua pele adquire uma palidez cinza e seus olhos vermelhos brilham com malevolência. Ele conserva os ferimentos que causaram sua morte, embora quase sempre eles estejam escondidos por roupas e desapareçam quando o ressurgido for curado com energia negativa.

Também é possível criar um ressurgido a partir de um cadáver, usando a magia *criar mortos-vivos aprimorados* conjurada por um clérigo de 18° nível ou superior.

como criar um ressurgido

"Ressurgido" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para "morto-vivo". O ressurgido conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura- base, com exceção das alterações a seguir.

Dados de Vida: Aumenta para d12.

CA: O ressurgido adquire o bônus de armadura natural indicado na tabela a seguir ou conserva o valor da criatura-base, caso seja maior.

Dados de Vida	Armadura Natural
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17+	+5

Qualidades Especiais: O ressurgido conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades dos mortos-vivos e as indicadas a seguir.

Resistência à Expulsão (Ext): O ressurgido possui +2 de resistência à expulsão.

Habilidades: O valor de Constituição do ressurgido é nulo.

Perícias: O ressurgido recebe +4 de bônus racial em testes de Intimidar. As demais perícias têm valores idênticos aos da criatura-base.

Terreno/Clima: Idênticos à criatura-base, mais Subterrâneo.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Mesmo da criatura-base.

Tendência: Geralmente Mau. Poucas criaturas que não sejam malignas estão dispostas a se submeter aos

efeitos da magia *recompensa do pós-vida* ou se tornarem mortos-vivos.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Exemplo de Ressurgido

Esse exemplo usa um guerreiro meio-orc de 8º nível como criatura-base.

Ressurgido
Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida: 8d12 (52 PV)
Iniciativa: +7 (+1 Des, +2 Destemido, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 6 m
CA: 21 (toque 11, surpresa 20)
Ataques: Corpo a corpo: *machado grande +1* +14/+9; ou à distância: arco curto (obra-prima) +10/+5
Dano: *Machado grande +1* 1d12+9; arco curto (obra-prima) 1d6
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro, morto-vivo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 18, Des 13, Con —, Int 10, Sab 13, Car 6
Perícias: Adestrar Animais +0, Cavalgar +4, Escalar +10, Intimidar +0, Natação +6, Observar +2, Ofícios (armoreiro) +2, Saltar +10
Talentos: Ataque Poderoso, Destemido, Especialização em Arma (machado grande), Foco em Arma (machado grande), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Trespassar

---

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Mesmo do personagem
Tendência: Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem

Combate

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Pertences: Loriga segmentada +2, machado grande +1, amuleto âmbar dos insetos (centopéia monstruosa Enorme), *manto da resistência +1, amuleto de Quaal* (pássaro), arco curto (obra-prima), 20 flechas (obra-prima)

Índice Remissivo

Observação: Para os tópicos mencionados em mais de uma página, o número em **negrito** indica a localização principal desse item.

Descubra o Poder e Domine a Arte

A magia permeia Faerûn. Este guia explora os conhecimentos e segredos ocultos da magia do Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos®. Desde a história da magia até as variações mágicas (que incluem a magia das gemas, fogo primordial e o duelo de arcanos), passando por criaturas místicas, locais de poder e opções avançadas para criação de itens mágicos, este livro explica tudo o que um Mestre ou um jogador precisam saber sobre o assunto no Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos®.

✷ Mais de 200 novas magias — Quase 200 itens mágicos novos — 11 classes de prestígio

Para usar este suplemento, você também precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre*, do *Livro dos Monstros* e do Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos®.







DEVWTC11964
ISBN: 85-7532-077-7
